责任编辑：海鹰



ISBN 7-80595-690-1



ISBN 7-80595-690-1/G · 178
定价：8.00元

次世代丛书 NEXT

游戏批评——第九辑

远方出版社

附赠美国E3游戏展VCD

第九辑

游戏批评

震撼人心的武士游戏

掌机：任天堂帝国的后花园

经典游戏：爽快的洛克人（3）
往昔朝纪：N64的20世纪
经典批判：灵魂能力、异度装甲、FF8、FF9、格兰蒂亚1、格兰蒂亚2、WE4、莎木、前线任务、索尼克大冒险
厂　商：日本风格HUDSON
三栖人：中国历史与日本漫画（上）
文　摘：XOBX的日本市场策略
PS2市场现状分析
恶趣味：游戏不能承受之轻
游戏分级制度


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第九辑

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第九辑

报刊文摘

往昔朝纪

连载篇

游戏批评(第九辑)

电子游戏软件杂志社编

出版发行:远方出版社

(呼和浩特市新城区老缸房街 15 号)

印　刷:北京新华印刷厂

执行编辑:王磊

装帧设计:文心

开　本:850×1168 毫米　大 1/32

印　张:4.5　字数:130 千字

2001 年 5 月 30 日第 1 版

ISBN 7-80595-690-1/G·178　定价:8.00 元



等待……

对所有人来讲，等待总是无奈的……

《菜鸟通》就因为光盘制作和五一节的缘故，让不少读者多等了几天，而这次的《批评》，也是因为等待E3展会的实况，而拖后了这么久。其实在等待中烦闷的不仅仅是读者，我们也同样是在焦急中，期待自己的作品能近早面市呀！

尽管我们出版迟到了，但还是期望所做的工作的结果能让朋友们满意。尤其是面对一些来信的读者，编辑们更是深感内疚。摆在杂志和图书面前的工作是永无终结的，当看到刚做完的一期送走时，就是我们喘口气开始下期准备了。就像总编经常对我们说的一句话：做杂志就像马拉松，你永远都不能松劲。

每天工作，小编们都要面对成堆的文件和资料，而不是像一些读者遐想的游戏与快乐随同。许多读者寄来的信件都被我们雪藏，总是在找空闲的时间回复他们的热情。可惜，写信也是很难的工作呀，所以让不少朋友空空等待，实在于心不忍，特在此向各位道歉，并公开《批评》新申请的电子信箱：游戏批评@sina.com，这样或许能让我更方便地为一些读者服务吧。

请一定继续支持《游戏批评》，为中国游戏业的一些探索鼓一份力。

方糖和任天堂家用主机市场的未来和隐患

W/弱文

轰轰烈烈的E3展落幕之后，一股业界改朝换代的潮流与呼声带来的冲击，一点也不亚于5月中下旬北京两三天内气温骤升十多度的热烈。

也许是先前东京游戏展过于冷清的缘故，本次E3展似乎给人一种几年来少见的活跃。尤其是老油条任天堂，和其新主机NGC的超强表现，使不少亲临现场的专业人士和玩家都有一种游戏风格改换回原点的感觉吧。

任天堂的确有她技高一筹的一面。评论界普遍认为XBOX由于从几个月前就一直在"大肆喧哗"，造成会展现场因为新元素不多而受了些许"冷落"。而任天堂则充分利用了展会前冷静和含蓄的储备，在E3前后像洪水一样把自己制作由来以久的悬疑，一股脑的泼给了到场的每位参观者。这种突如其来的喜悦，在关注者心中凿刻的印象将使"老任"使用最少资金换来最好的效果。

由于这次E3意外的取消了最佳游戏奖的评选，所以很遗憾未能见到NGC游戏在名次上有超越其它主机和游戏的景象。否则凭借《路易屋旅》(Luiqi's Mansion)、《星际火狐——恐龙行星》、《任天堂明星大乱斗》等等任氏本社款款坚持精锐策略的精品，一定会再现和超越1996年N64《超级马里奥64》时的风光。而且凭借展会上出色的表现，在央视晚间新闻播发游戏形成产业的新闻时，选择的播放画面就只有任天堂最新展示出来的游戏DEMO。

任天堂在E3展上能获得如此成功，其实不仅仅是因为NGC机能强劲的缘故，也不仅仅是任氏游戏的独树一帜。想来从1994年次世代战争开始，游戏界的主流观念就逐渐从任天堂的统治下挣脱出来。游戏不再只是追求好玩，更多层面上的需要像调料一样逐渐加入游戏制作理念中，将过去像不好看，但有营养的黑面包，变成了现在很好看，有"很多，很多，很多馅料"的批萨。这种改变或许在次世代到来的初期对人们还没有形成太大影响，所以尽管N64版《超级马里奥64》将任天堂游戏理念升华后的表现十分令人激动，但距离任氏帝国大厦倾倒的时间尚近，人们对任氏还十分熟悉吧，所以当年N64的卓越表现并未换得很强烈的效果。


Luiqi's Mansion 在E3上大出风头。

其实不管世嘉还是索尼，CAPCOM还是SQUARE，业界大腕在制作游戏上的理念都在脱离当年任氏的原则，而且都在追求增加馅料的目标——复杂和华丽成为一种不再奢侈的要求。它们成为业界主流之后，人们，尤其是电玩新秀们已经在漫长的四、五年中淡忘了任天堂风格。所以这次任天堂以强劲的表现和新鲜的风格出现在业界面前，给人们的冲击力又远远超越当年的N64。

就像《三国演义》开篇说的"所谓天下大势，分久必合，合久比分"，商界也存在一种阴阳轮回的原理，没有永远的胜者，观念也总是要有改变。

所以，任天堂在家用主机上霸主级的胜利或许会因此而归？

在看到越来越多的信息后，我们的分析也将越来越理智与客观。

其实类似E3展这样的业界盛会，每次都会有一个唱主角的出来营造相当抢眼的片花。没有人会凭借一次展会上的人气而获得最终的胜利。世嘉就是一个很好的例子。不管是国内外媒体和玩家以前过多关注世嘉的缘故，还是世嘉天生就有表演天赋，反正在我们可以看到的不少次展会报道中，能够看到非常挑拨人心的场面。至今我仍感觉DC出台第二年度(1999年)，在东京展和E3上获得的绝赞仍在耳边回响，但结果却是DC在真正的新世代主机战争开始前就倒下了。当然任天堂同世嘉这个厉疾缠身数年的病秧子不能同日而语，但想要谈成功，恐怕还得先面对先锋队——PS2千万大军的前扑后拥吧。

漠视对手，肯定会使自己不利，这在N64上体现得最为明显。如果当年任天堂不是倚老卖老，决不会让初出茅庐的黄毛小子一鸣惊人，天下无敌。反正自己酿的苦果，不管怎么躲避，最终也要自己喝下去。



国内玩家因为众所周知的原因，是最势利和最没说服力的群落，所以我们需要了解海外的人们对游戏有怎样的理解。

我们就以美国来说。由于美国吸纳了多元的文化，所以美国在精神享受的需求上最富多样性，也最有代表性。看看美国的大片，其制作风格、拍摄风格、剧情风格实在是非常多元，非常复杂的。看看E3展会上游戏痴狂者装扮的风格，我们怎么都很难和任天堂风格联系到一起吧。

我们不少专家认为任天堂的风格偏向儿童化。这其实往往没有或褒或贬的意味。儿童化与否，其实只是在游戏交互的最外层表现而已，而游戏的内核——游戏性，则是相通的。不论是华丽真实的《GT3》，还是速度超快的《梦游美国》；不管是憨厚滑稽的《马里奥》，还是火暴可笑的《古惑狼》，它们在追求游戏最实质的方面，都是一样的，否则它们就不会有自己忠实的，还经常相互讨伐的游戏追随者。关键在于它们外在的表现

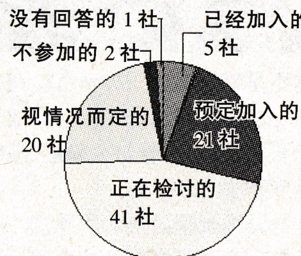
差距，让它们有了自己不同的游戏种群。就好像我国大多中年人拒绝在卡拉OK里唱《北方狼》，而年轻人不会在耳机里听《卖货郎》一样。

所以任天堂的风格当然要受到市场的考验，而且更需要不同风格的制作者将他们的心血投入这台可以创造梦想的盒子里（好像NGC用GBOX命名更合适呀）。

可惜在任天堂老山内倔强的性格下，允许给合作者的条件是否足够呢？

我们这里有一份对日本90家厂商的调查结果，而结果离乐观还有不少距离。

今年五月日本90家会社的调查结果

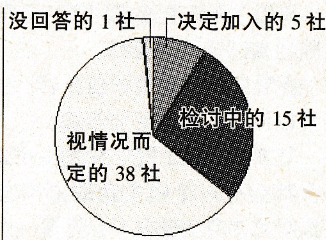


厂商决定加入或者预定加入的理由

- 主机性能可以实现制作人的理想。
- 任天堂在儿童市场上的巨大份额。
- 任天堂本社作品的号召力。
- NGC可与GBA的互动。
- 游戏正在开发。
- 玩家期待新硬件的推出。

根据调查结果，仍旧有相当多厂商处于观望状态，虽然与去年8月调查的结果相比增长不少，但与PS2推出时一呼百应的局面相比，与NGC马上就要在今年9月14日面市日本的紧张局势相比，还是过于冷落了些吧。

去年八月日本60家会社的调查结果



我并不否认任天堂软件的强大号召力，但游戏市场细化的结果已经不容逆转，光靠任氏的游戏，所能覆盖的面积是远远不够的。所以我们一定要看看除了任天堂自己以外的重量级厂商的动向。但结果是否同样令人失望呢？

在CAPCOM计划于2001年推出的72部家用主机游戏中，只可能有一部是NGC的作品，连快要入土的DC都获得了比PS上10款还多的11款游戏。而最命中要害的，是CAPCOM很可能算是这时最支持任天堂"帝王"的大"将军"。

当然，任天堂还有老对手世嘉的"疯狂"加入做后盾？浩浩荡荡20多款预计制作给任天堂的游戏的确令人砰然心动。可其中有多少是GBA，甚至GBC的呢？NGC又有多少呢？

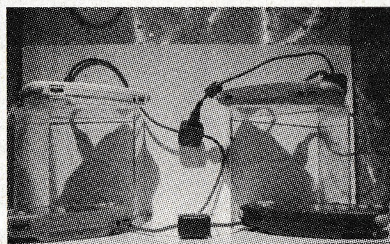
对于已经元气大伤的世嘉来说，收入多少可能是目前最为重要的事情，否则她也不会把几乎等于自己"SEGA"品牌的《VR战士4》移植到在可预计的未来时间内，普及量最大的并可能带来最大收益的PS2上。所以加入任天堂，制作一些既节约开销又销量不错的掌机游戏，比花大力气开发相对陌生和风险较大的家用主机更合算吧。何况世嘉游戏号召力的疑问始终是要经过一段时间考验的。毕竟我们在世嘉系主机上，几乎

没有看到过哪怕是像《鬼武者》这样后生晚辈销量级别的游戏出现过。尤其是世嘉本来就非常注重游戏内在，而在交互层的表现缺乏迎合业界主流的概念。任天堂的玩家群落除了孩子外，就是属于自己的忠实追随者，那世嘉的加入对任天堂来讲是不是一种添油加醋呢？这种不良的感觉，在世嘉宣布给NGC移植《VR射手3》——这部已经证明在家用机上有诸多不足的续作后，又有所加重。如果要指望凭借来自NAOMI2的强作给NGC打气的话，真不知各位会和过去产生怎样自然的联想。

依我所知，NGC目前的确十分需要加强在厂商范围上的支持，或许她在美国会得到不少垂青，但她的影响力和亲和度能有胜过微软的把握吗？何况连XBOX都很明白要在日本抓婆家，那任天堂怎么能忽视自己嫡系范围的支持呢？可是看着微软在日本游戏杂志上频频公布的招聘广告，看着微软心平气和、谦逊得很日本化的与日本厂商交涉，反而让我觉得任天堂倒像从美国西部飞驰而来的，拥有强烈个人英雄主义色彩的牛仔。

企业家个人的强大魅力对公司是非常有益的，更何况老山内还有一个游戏世界里技术和人气都是最顶级的制作人辅助自己，公司的个人魅力是其它公司难以企及的。可是商业最终要讲究合作，有钱大家赚的道理是让你能赚更多钱的基础。可惜我们很不幸的看到山内严词拒绝史克威尔的加入。

或许这个事件对于不少游戏终极FANS来讲是非常振奋的，对媒体来说是足够噱头的，甚至对老山内来讲非常



英雄色彩的，可是对能够帮助任天堂的第三方甚至第二方商家呢？这种与10年前毫无区别的强悍的作风会令他们作何感想呢？

"商场如战场，没有永远的朋友，只有永远的利益"，这条训教的重要是等不及你后悔的。

当年N64的失败，本来就是任天堂政策上的失败，如果没有GB，现在史克威尔是绝对不会请求加入的。可是没有GB，现在还有任天堂吗？任天堂的亲和度不需要加强吗？否则为什么连ENIX都弃山内而去呢？

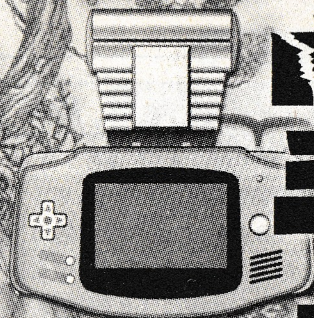
任天堂的游戏很好玩，看一眼，我就能产生这种感觉。可是不是所有人都想玩看起来好玩的游戏，不是所有人都爱看艺术电影，很多人要看黑色电影，要看悲剧，要看动作、要看科幻，任天堂能够要求消费者改变自己的口味吗？何况只靠自己一年至多几十部游戏的力量，山内凭什么在对手层层风格的多重冲击下，脱颖而出呢？

靠山永远会吃空的。世嘉第一个吃空了，难道任天堂还要吃下去吗？

任天堂要想用NGC改变自己家用机领域的地位，不止需要靠硬件的高性能和低价格，更需要得到身边朋友真诚的支持。而第一步，就是让自己的苛求变得合理，变得亲切。

掌机市场

新世纪掌机解析



掌机的高性能化意味着什么？能否真正达到所谓的“进化”？GB在世界达到1亿台出荷量听起来就让人恐怖，GBA的完全互换性绝对会再一次席卷世界。

不过，高性能未必会带来信心。

这次的“游戏批评”想在GBA发卖三个月后的今天，就两年前兴起的掌机热潮，以及之后的诸多事情进行一番探讨。

21世纪是个怎样的未来？相信每个人心中都有自己的描绘。为什么不是DC和PS2，而是“掌机”呢？作为一名深爱游戏的玩家应该仔细考虑一下。

任天堂帝国的后花园

21世纪游戏世界的曙光……

ゲームボーイは任天堂の

掌机的王者Game Boy没有呈现出颓势，继续热卖。世界累计出荷台数达到了一亿台。《口袋妖怪》、《游戏王》、《卡比》等大作成了任天堂的摇钱树。

在这期间，WS(BANDAI公司掌机)彩色化了，并招来史克威尔助阵，用大作再次挑战掌机的王者地位。

除了Game Boy以外，有很多掌机并没有热卖；当然，Game Boy之中的许多软件也没有卖出。但是，各个掌机为了找到自己的位置，确实在奋斗着。

『掌机应是用单手即可驾御的从属机种……』但是在计算机技术高速发展的今天，在主流家用机性能高度进化形势的压迫下，掌机却没有在DC、PS2这些超级主机盛气逼人的夹攻下失去自己的市场地位。

原因很明白……

游戏随着进化变得越来越重、厚、长、大。游戏本身不能轻松上手的现象也日益严重。硬件的高性能导致了游戏的制作要花费越来越多的时间和高额的开发费用，使玩家和厂商都身心疲惫。

与之相比，掌机虽然机能较低，可是开发费用不高且开发周期较短，游戏内容简单易懂，玩家轻松即可上手。

有人已经指出高性能所带来的弊端，怀旧潮流大有人在。但是今年的3月却让这个市场产生了令人惊叹的变化：32位元的高性能掌机『Game Boy Advance』登场了！

2000 年的年末商战。
掌机市场是怎样的动向？

可以说是主流的存在

GBA 才是新世代的标准主机么？

也让家用主机王者索尼汗颜，由此能确定掌机市场才是游戏业最强的支柱吗？

GBA 预约量 300 万台以上，首天出货 65 万一抢而空的壮烈场面不但让外界唏嘘不已，

历经两年，留下的还是……

GB 的出现证明了掌机市场的巨大。而 2000 年 6 月“GB 在全世界达到 1 亿台出荷量”的消息再一次让人们充分体会到了 GB 的强大。

2 年前，BANDAI、SNK 也踏进入了这个领域，结果呢……从日本专营店得到的结果是：WS 几乎只能在小型手推车里流动售货，NGP 更是难觅踪影。

WS 在发售以后，确实有在 4 个月内达到 100 万台销量的可喜成绩。可是以后又以惊人速度停滞不前。

NGP 就更不用说了。“再有什么大作也就是 7 万的限度”（游戏开发程序员），这样的市场有哪个厂商敢加盟呢？

对于与 WS、NGP 同时存在的 VM、PDA 来说，似乎总有“他们算是掌机吗”一类的疑问。虽然厂商确是瞄准了这个市场。可是到今天，正经能玩的软件也几乎不存在。还没来得及显示出它们存在的价值就要离世而去（只有 PDA 的《随身玩伴》是例外中的例外）。连 DC 的 VM 都发售了取消液晶和按钮的大容量记忆卡“Memory 4X”，似乎证明了世嘉也认为它们作为游戏机存在的价值值得商讨。虽然 PDA 与 PS2 有互换性，但除了《随身玩伴》还会有其它可玩的游戏出现吗？

结果，只有靠《口袋妖怪》复活的 GB 持续着快速增长。

2000 年 12 月日本本土各主机销售数量市场占有比率

NGP 约 0.2%

GB 40%｜PS 约 18%｜N64 16%｜PS2 约 15%｜DC 6%

WSC 约 4.8%

※本月主机总销量数约为 950000 台。

市场对掌机有需求

2000 年的年末商战里，游戏业销售量同前年相比已有天壤之别。消费者对游戏失去兴趣的倾向没有得到有效的制止。各机种软件低迷的销量抑制住了 PS 前年销售势头，DC、PS 与前年相比约有近 50% 的下降。其中，任天堂将下降率控制在了 10%。GB 软件的市场占有率达 4 成。可以说，游戏市场目前最坚挺的应该是 GAME BOY。

去年年末另一话题——WSC 又如何呢？《最终幻想》（以下称《FF》）发售后，由于捆绑 FF 的 WSC 价格很低（捆绑版销售 9900 日元，而 WSC 单价是 6800 日元，《FF》单卖 4800 日元，两者同售便宜了近 1600 日元），所以极难在店里找到它。虽然是大作，但从软件销售量考虑，WSC 版《FF》确实不算太多（截至去年年末 35 万），可是从软、硬件同捆发售来考虑，其吸引力可谓强劲。《数码妖怪》、《仙界传二》等软件也有不错表现，令人由衷佩服 BANDAI。当然，这样的态势能否持续恐怕已经不能太乐观了。

与此相比，WSC 其它软件行动迟缓，就像以前的 WS。日本业界都对 WSC 的前途怀有“不得不慎重”的感觉。

3 月份 GBA“来了”，即使这样，GBC 还是热卖（仅去年 12 月就有 40 万台卖出），不愧是霸主。

今年，XBOX，Game Cube 都预定发售（真的能吗？让我们拭目以待），但什么时候进入热卖期还是个疑问。拥有向下互换的 GBA 还有 GBC 这个好朋友支持，从去年的绝好势头可以预计，在今年的年末商战里，GBA 很有可能让任天堂再次独占鳌头。

GB 游戏软件销售总数 TOP5
（2000 年 12 月份的统计）

顺位	游戏软件	销售数量
1	游戏王 4	约 1800000 本
2	口袋妖怪・水晶	约 900000 本
3	滚滚卡比	约 550000 本
4	勇者斗恶龙 3	约 450000 本
5	马里奥网球 GB	约 330000 本

WSC 游戏软件销售总数 TOP5
（2000 年 12 月份的统计）

顺位	游戏软件	销售数量
1	最终幻想	约 350000 本
2	数码妖怪 2	约 50000 本
3	仙界传封神演义 TV	约 45000 本

掌机的历史

1980/4 Game & Watch（任天堂）发售，第一作是弹球游戏《Boll》，5800 日元。

1982/6 Game & Watch Multi-screen 发售。《Doukey Gong》发售，机型如同化装品的连镜小粉盒那样，打开即能玩。是任天堂首次采用了『十字键』的作品。

1989/4 GB 发售（任天堂）。名字是日本著名游戏制作人丝井重里起的，12800 日元。主机颜色只有淡灰白一种。

1989/11 雅达利生产的彩色液晶掌机——LINKS 进口日本。软件稀少、机体笨大等问题使之倍受冷落。

1990/10 Game Gear（世嘉）发售。附带逆光照明的 8 位彩色液晶型掌机。19800 日元。用 TV 调节器（另售）可看电视。不过它一点也不轻便，又大又笨重。

1993/6 GB 降到 9800 日元。

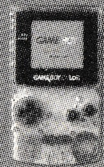
1994/5 GB 降到 8000 日元。

1994/11 新型 GB 发售，本体有红、黄、绿、白、黑、透明 6 色。8000 日元。多彩的颜色显得很时髦。

1996/7 GB 薄机发售。本体的颜色有灰白、红、黄、绿、黑，6800 日元。设计得非常洗炼，操作感也得到了改良，终于算得上一台符合便携要求的主机了。

1998/2 GB 薄机降到 5800 日元。

1998/4 荧光 GB 发售，6800 日元，有金、银两种。由于装备了逆光照明机能，所以在黑暗中也能玩。



创造"奇迹"的游戏机！到底是什么使其获得如此成就的？

掌机市场，说其是 Game Boy 的市场也可以吧。
后继机种"GBA"的登场连同其主机历史在这里做个总结。

在年末商战中为 GBA 带来绝好优势的 GB

任天堂不愧是业界的强者，制霸2000年末的还是任天堂。年末的销量排行榜上，前30位中约有半数是任氏本社、或者第三方厂商的作品。《口袋妖怪·水晶》在10天就卖出了70万份，《游戏王4》销量200万以上，《滚滚卡比》自去年8月发售以后，也很"艰难"地突破了50万份。此外，《勇者斗恶龙Ⅲ》和《马里奥网球 GB》也各有30万份销量以上的好成绩。

GB 主机也从去年12月开始增产，现在每月生产250万台。这种状况同前几天发售的 GB 适配器以及3月份发售的 GBA 结合在一起对任天堂今后的走势将产生很大的影响。

在"跟不上时代"的嘲笑中登场

话说回来，11年前 GB 出现时又有谁能预测到它今日的盛世呢？那时处于16位机战争前夜，世嘉的 MD 和任天堂的超任统治着业界。没有掌机概念的人们对这个小玩意并未看好，毕竟单色液晶画面这种好象稍微过时的设计不禁让人们联想到了80年的 GAME & WATCH。业界一部分人士纷纷感叹其为"跟不上时代"的产品。



没 GB 的"落伍"哪有现在 GBA 的强劲。

可是，GB 发卖2个月后突然有了《俄罗斯方块》这个小"魔鬼"热卖，使得 GB 第一年就有400万的出荷量。之后，在《星之卡比》、《赛尔达传说·梦见岛》等作品的强力支持下，GB 销量一直很稳定，并在1995年达到4000万台！终于在2000年6月，包括"厚机"、"薄机"、"荧光 GB"还有"彩色 GB"在内，出货达到1亿台！并有总计1600种以上，总销量4亿份以上的软件支持！经历了10年的风风雨雨，至今仍旧活跃在第一线并保持旺盛生命力的游戏机绝无仅有。

作为游戏主机取得历史上绝无仅有的成功，其原因可以举出不少：考虑到价格的平衡性，在最合适的时期更新版本；在细微的地方一次又一次细致地改良；与软件的互换性；不慎摔落地上或踩到它也不会损坏的耐久性；倾尽了开发者各种想法的软件有使用网膜透镜的《口袋相机》，内藏振动装置的《口袋妖怪乒乓球》，利用了倾斜感和传感器的《滚滚卡比》……经过《口袋妖怪》后，《口袋妖怪金·银》和《马里奥网球 GB》与 N64 的连动等。

这些不单是作为企业的战略，还包括了任天堂"做孩子们游戏的企业"的矜持信念和其纯粹从游戏性出发的态度。但是，在1989年发卖前夕，即使任天堂内部也有人觉得它"跟不上时代"，对其嘲讽不抱期望的人很多。

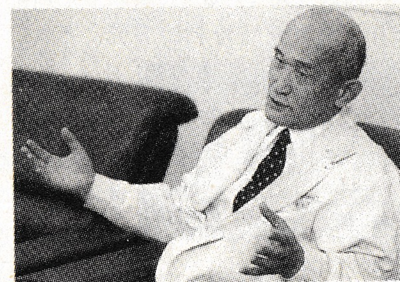
"我们只是'觉得这东西不错'。为此，我们就研究这个研究那个，拼命做出来"。（任天堂　出石武玄氏）

如此一来，认为 GB 的出现全靠"个人奋斗"也不为过。不过，引发 GB 创造奇迹的另一点也不容忽视，那就是1996年的"复活剧"。当时，竞争对手 GG 和 Links 相继从市场消失。任天堂此时也在硬件、软件之间徘徊、苦恼。包括任天堂在内的业界全体都认为掌机市场已经结束。在次世代高科技的惨烈战争中，土枪土炮的手掌机已经上不了台面。就在它"临终"之前，一位青年自言自语道："将物体变成球体的话，回忆和感情会变成漂亮的形状。"这个青年构想出了一款"捕虫"游戏，并且详细地谈了自己孩童时代的体验。接下来不用说也猜到了吧——就是《口袋妖怪红·绿》的出现。本作以低年龄层为中心创造了令人惊异的奇迹，是它使 GB 死而复生。不知不觉中，GB 达到了4000万台销量，任天堂创出大规模的掌机市场再度使业界全体刮目相看。

"独占"这个字眼正确吗？

由于任天堂拥有95%市场的占有率，所以被别人说成"掌机市场被任天堂独占着"。但是"独占"这种消极词汇和 GB 的现状并不相符。当然，GB 独占的背后确实有任天堂狡猾的一面，比如说独占《俄罗斯方块》版权，通过法律诉讼使世嘉陷入非市场竞争的困境。但是，它的"诞生"与"复活"绝不可能仅仅是独裁统治起的作用。任天堂的"游戏性"信念为 GB 开辟了市场。

现在，GB 已成为支撑任天堂的顶梁柱。GB 周边和 GBA 的发展方向一定是"通信"。但是任天堂自身曾有过 64DD 的失败，"绝无以通信为本源之心"（山内溥社长）。能够有效活用与手机通信的软件现今也只有《口袋妖怪》。为以防万一，任天堂肯定会有这方面的考量。下一步他们的理念是什么？GB 还有任天堂的未来与之密切相关。

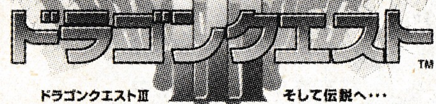


任天堂宣传司令今今夕宏史对 GBA 充满信心。

掌机游戏的价格危机

从GB版《DQ Ⅲ》价格看GBA的悬念

掌机隐藏问题之一：『卡带储存』。在已经以CD载体为主的业界中，卡带再次浮现出天生的缺点。



6400日元！《勇者斗恶龙Ⅲ》（以下《DQ Ⅲ》）的价格“高人一等”。从其它软件价格停留在4000日元左右来看，这一价格有些疑问。莫非因为它是大作，就可以这么高吗？日本业界人士是这样解释的：

“不高呀！我们经过种种考虑，认为这是合理的价格。最大问题还是卡带。光制造卡带就要几千日元。现在，与其说世界上半导体产量不足，还不如说用卡带做载体的只有掌机。而且像《DQ3》的32M大容量必定会影响价格。”

“GB是黑白的，一款游戏根本不用花多少时间即能完成，这一点确实很方便。可是，现今游戏都在大容量化、彩色化。随之，人力增加、开发期也延长了。也就是说……”（游戏开发人士）

也就是说，硬件性能越强，劳动力费用、开发成本、开发时间就越高、越长。这是掌机共同面对的问题。WSC等机种既然也有64M的软件，那么它所面对的问题比GBC就更严重。

让我们想想SFC。开始时，一款4M的游戏要卖8000日元高价。但是，为了制作出更好的东西，ROM的大容量化就不可避免。

当时大人气游戏《街头霸王Ⅱ》的新作发卖时竟然为9980日元。不久，SFC的软件超过1万日元已见怪不怪。

这个问题现在到了GBA的身上。32位元，3万以上的发色数，还有载体的问题，价格不可能不涨。刚才的开发人士说道：

“我制作成本最低限度也要4500日元。考虑到购买层是孩子们，零售价格无论如何也要6000日元左右了……唉，说实在话，提高价格是没办法的事情。”

性能方面也好，内容方面也好，还有价格方面，GBA都在向SFC靠齐。作为掌机的优点——低价格恐怕不可能满足人们的期待。这一问题不能不让人深思。

天价。天价游戏自有其天价的道理……但是恐怕只有那些深爱此游戏的玩家才会支付这天价吧？



虽然GB版《勇Ⅲ》人气很高，但就应该有这么高的定价吗？

勇者斗恶龙Ⅲ 传说的继续……

到现在它的魅力仍没有褪色 GB的移植完美无缺

本作会向世人展现出怎样的价值呢？自SFC版发售大约5年以来，已经是第二次复刻了。

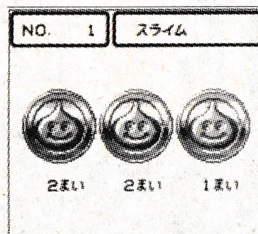
类型：RPG／ 厂商：ENIX／
机种：Game Boy Color专用／
发售日：2000年12月8日

批斗专家 王紫烁

名作复刻版的真正价值是……

GB版的《勇者斗恶龙3》基本上忠实再现了最好的1996年的SFC版。玩家不但可以同原作一样在酒场里登录3人进行组队，而且几乎完全保留了原先的转职系统，以及SFC版追加的角色“性格”（根据性格，能力上升率不同）等等要素都得到了再现。最重要的是，整个浩大的故事内容并没有因为做到掌机上面而进行了简化——开场中勇者奥尔特加的小插曲，结局里“例の场所”被封的演出都还健在。不过，游戏上起手来倒是变得比原来简单多了，其实更应该说是在制作上进行精练后的结果。

说心里话，GB版的《勇者斗恶龙Ⅲ》（以下《DQ3》）如果抛开画面素质的差距，的确与超任版是难分伯仲的，也可以说这两个根本就是一款相同的，可以迷倒众生的超级经典RPG。如果用GBA来开发的话，是否能够到达DQ7的高度也不一定。



但思考由此而来，新机种的重新制作却和原版几乎没有任何变化，这有意义吗？

令人怀旧 轻松上手

最大的“意义”大概是获得新玩家群吧。没有在第一时间玩到《DQ Ⅲ》的使用群——特别是因为《口袋妖怪》热潮而接触游戏的玩家应该没有机会接触《DQ Ⅲ》。因此，能使这样的新玩家群接触名作就是其复刻版的价值所在。《勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ》也都在GB上重新制作了。通过这三款作品，想必无论是菜鸟还是老鸟，都能体会出RPG游戏的乐趣所在，都能进入回归原点的境界。这大概就是其价值所在吧。

原本就是非常成熟的作品，即使现在也能充分体会其乐趣。或许对那些在SFC上已玩得滚瓜烂熟的人来说有些遗憾——即没有再玩的价值，但对那些想重温旧作或轻松上手的人来说已经够满足的了。所以，GB版《DQ Ⅲ》还是有其特定的价值。

GAME BOY版《永恒传说》

让我们内心充满温馨感觉的南梦宫飘逸风格

通过对GB版《永恒传说》的仔细体会，让我完全放弃了以前对南梦宫制作RPG的偏见，它对RPG意义的经典诠释，会让所有玩家体会到回归后的温馨享受。

我最近在努力学会放弃“拒绝”。再说也是新世纪了，也该变变自己的观念。想想年轻的我，是否太固执了，“只喜欢刚刚升起朝阳，不爱正午的太阳！”，我以前就这样呼喊着年复一年的活着。

为了固守拒绝，以前我曾经对南梦宫发过毒誓。比如《じゅうべえ》，“去死吧！”就是我玩时说的话，10年前是这样，10年后估计还是一样的话。“南梦宫的RPG不再碰第2次！”。说起来FC版的《女战神》做得不错，但我却认为那是碰巧遇上的，所以《传说》系列从未买过……

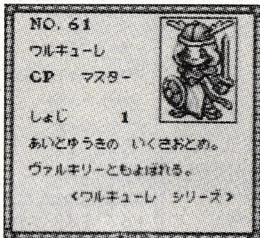
现在想起来，我竟然错过了这么好的作品，《钻地小子》第2弹在GB上复活了。我想，这是一个放弃偏见的好机会。

GB版《永恒传说》以SFC版《永恒传说》100年后为舞台。游戏过程充满了南梦宫温馨的风格，而且游戏中拥有诸如专业厨师、模特、赌徒、漫画家等多种现实生活中存在的职业，更营造出温馨细腻的氛围。南梦宫配合着这台8位机，为人们奉献了一款独特的“成人视点”游戏，给人一种如释重负的感觉。GB的南梦宫游戏就如同富士山的月见草！“在玩的过程中终于领悟其真谛！”这就是我的玩后感。

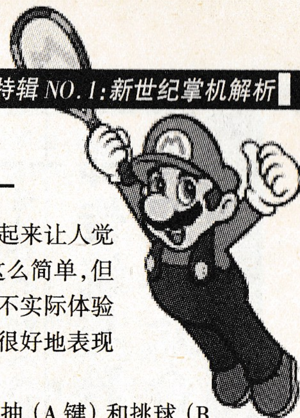
玩家扮演的是双胞胎的父母，根据教养方式不同，主人公们的性格会有不同。也就是说玩本作要求玩家拥有成人的视点。最初我打算培养梅尔成为一个正直的人，可太封建了（笑）。反而当她变成一个没有女人味的人或净欺负人的人坏蛋时，我心中却有喜意。我要再看看还有什么不同的性格！

有时在街头会听到大人们说：“年轻时多尝试些为好。”是呀！通过变成各种职业来积累人生经验不是很好吗！经历过的事不会有一件事是浪费的。很多中年作家之所以能写出那么多有力度、有思想的好作品还不是因为他饱经沧桑吗？





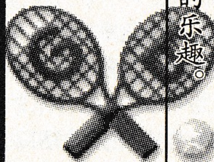
类型：RPG/ 厂商：NAMCO/
机种：Game Boy /
发售日：2000年11月10日
批斗专家 王紫烁



马里奥网球GB

看似简单其实深髓 很好地再现网球特征

两度按押键位的绝想，让你充分体味网球的乐趣。

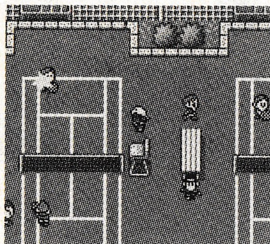


其实，好玩是第一位的

风靡世界的网球运动，虽然看起来让人觉得只是将球打到对方场地上得分这么简单，但其技术与跑位确需有很深的造诣，不实际体验一下很难明白。《马里奥网球GB》很好地表现了网球这种趣味性。

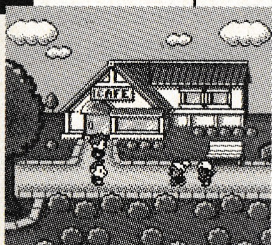
比如，以前的网球游戏只有平抽（A键）和挑球（B键）两种，而本作却分成两种类别：一类是击球顺回转力，轨道为山形的高球，拥有改变对手打击点的效果；另一类是击球逆回转力，打出低弹道，由于打击点低，所以回球很难。如此一来，“高球”、“横球”战术成为可能。输入2次的话（从A键至B键），高球和磕球就能区分使用。“2次输入法”使得比赛更紧凑、更精彩。

由于要输入2次，所以击球前一定要摆好身体姿势，为了获得这种有利的姿势，一定要准确预测和判断对手击球的方向。所以玩家能够在本游戏中找到与实际比赛中相同的感觉。



此外，本作中独有的“故事模式”也非常引人注目。特别的是，玩家可以将通过这个模式培养出完全属于自己的角色（在比赛或迷你游戏里获得的经验值可按照自己喜好随意提升数值）。而且，更有趣的是我们可以通过64GB包，把我们在GB上培训出来的角色放在N64的《马里奥网球64》上玩。“个人”喜欢的角色在掌机上育成，为了跟大家玩再连结上N64。GB版和N64版各自分担了不同的任务——“一人培养，多人娱乐”。

最近，一人玩或者上网玩的游戏渐多，同一场所多人同玩的游戏渐少。所以本作非常贵重。任天堂一定要再接再厉，继续做出这样的好游戏呀！



类型：SPT/厂商：NINTENDO/
机种：Game Boy /
发售日：2000年11月1日
麒麟

那传统与矜持的地位是……为迎大众合口味而派生的产物

版真·女神转生 魔神童子 赤之书·黑之书

通过对GB版《永恒传说》的仔细体会，让我完全放弃了以前对南梦宫制作RPG的偏见，它对RPG意义的经典诠释，会让所有玩家体会到回归后的温馨享受。



类型:RPG/ 厂商:ATLUS/
机种:Game Boy /
发售日:2000年11月17日

上户文雄

配合掌机特性对游戏进行简化本是无可厚非的。但是对《女神转生》来说，这却是不幸的变化。

《口袋妖怪》+《女神转生》= 口袋妖怪复刻。

不相匹配的合作，不幸的合体事故，造就了一个产物——《真·女神转生 魔神童子》(以下简称《真》)。以此形容再恰当不过了。

此作的收集、育成、交换，对战等要素乃重点，可以说是抄袭《口袋妖怪》的RPG。为了面向低年龄层玩家，本作做了诸多改良，可世界观和登场的魔神们继承了旧作《女神转生》的基因。当然，合体和交涉等代表系统都保留了下来。

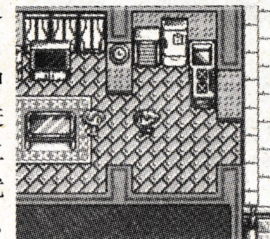


那么，这两大作的合体产生了进化吗？答案绝对是"否"！不客气地说，该作只是"口袋妖怪复刻版"。

值得庆幸的是，两作品都有各自坚实的基础，至少它值得一玩。不幸的是，作为代价，《女神转生》原来的魅力大大折损。

面向低年龄层就要重新制作，角色、世界观、动画、喜剧效果等，全无例外。可以说GB上的《真》肩负着《女神转生》拓展低年龄层消费群的使命，其艰巨性可想而知。

确实，从其作为扩大玩家的"入口"使命来看还说得过去。骨架是《口袋妖怪》，又对《女神转生》的烦琐系统做了大幅简化，这样能够使未接触者轻松驾御，真可谓用心良苦。



比如交涉。和魔神们的交涉全部为自动进行，合体方法也仅为"二身合体"。合体的目的就是"做出强大的魔神"，"填满图鉴"。2对2战斗只要选取"战斗"即可，选完即胜。



但是，在《女神转生》迷们看来对系统如此简化的做法，是一种严重的退化。

没有对话的交涉枯燥乏味，合体种类狂减，战斗的战略性下降，特技和魔法也派不上什么用场，难易度的低下使玩家丧失了制造强力魔神的动力，也失去了该系列独有的魅力和个性。

以获得新玩家群为优先目的的《黑红之书》，令不少老玩家非常失望。

但也因如此，才会产生一些本作独有的优点。首先是故事的进展一点不拖泥带水：最短10秒就能搞定的战斗和无对话的交涉让人一点都不厌烦。

虽然固有的"养成感"稀薄了，可强化适应掌机特性的改变还应该算是明智之举。

另外，"红之书"、"黑之书"两版本并非仅仅停留在魔神的不同，连系统和故事也做了改动。"红之书"强调育成，而"黑之书"强调收集，这是成功之举。两个故事由2位主人公不同的视点分别进行描绘，使故事从里到外都显得充实完整。玩第2遍除了收集以外，还有很多新的尝试等待着玩家。

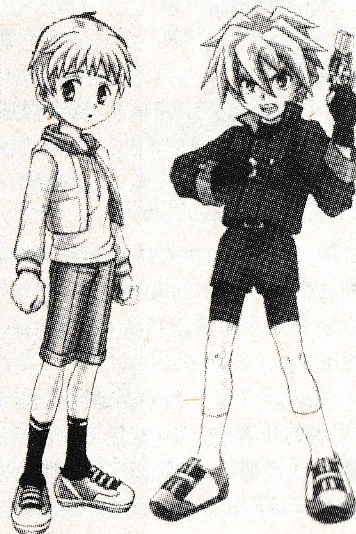
遗憾的是这些优点和《女神转生》系列无缘，而且本作到底能否扩大玩家群，还有若干疑问等待解决。

不久前，《真·女神转生》、《真·女神转生Ⅱ》、《真·女神转生 if》在PS上重新制作。那么借此机会，在GB上发表一款冠名曰《真·女神转生》的作品也就顺理成章了吧。

2000年末，本作两个版本合计销售量约为10万份，"扩大低年龄层的根据地"这一目的应算是基本达成了。扩大消费层乃商家之道，即使否定自己也无可厚非，但是如此做法肯定会招到老玩家们的种种责难。

从初代《女神转生》开始，本系列就以其独特的系统和世界观吸引了众多玩家。开发人员在几年中不断进化它，职业精神处处可见。那个时候没有向大众献媚，令我等由衷钦佩。

但是本作却令我失望至极。就因为迎合大众而模仿《口袋妖怪》，还大言不惭地冠名曰《真》系列，让我从心底厌恶商家的不择手段。"媚俗"是一种可怕的东西，它可以让一个人放弃传统，摒弃矜持……我希望再一次看到"职业精神"。



在GB上玩《格兰蒂亚》的可能性不成立……

《格兰蒂亚 GB版》

接连挑战硬件机能的《格兰蒂亚》系列，但是它在掌机上的出现不是挑战，而是退步。



类型：RPG／厂商：GAME ARTS
机种：Game Boy Color专用／
发售日：2000年11月1日
批斗专家　王紫烁

原点到未来的可能性

在SS、PS和DC上登场了的《格兰蒂亚》，总是能吸引相当一部分玩家的兴奋。其中"世界的尽头"既是冒险的终结点也是冒险的起始场所，它让许多像我们一样的少男少女们感到了"面向未来的可能性"。但是……《格兰蒂亚GB》（以下简称《格GB》）里几乎没能将"世界的尽头"这一概念表述出来。不仅如此，掌机的小画面无法给玩者应有的魄力，很难给玩家带来任何"面向未来的可能性"的感觉，反而给人一种"穷屈的闭塞感"。

《格兰蒂亚》的战斗不是回合制，而是靠素早力（敏捷度）决定行动顺序的半即时战斗。这一系统清新脱俗，重视打击量（伤害度）的"连击"和取消敌人行动的"重击"搭配战术合理。玩家要让一人攻击，另一人抑制住敌人行动，这一思维过程极其有趣。

而《格GB》的战斗系统中，"攻击能力"由卡片表现，强化"攻击能力"就要靠卡片合成。战术不像其它版本那样是攻击与取消击配合使用，本作各个角色各有其攻击能力，所以Combo显得尤为重要。通过组合卡片强化攻击能力正是《格GB》的最大卖点。



不断收集自己的卡片，并将收集成果和组合攻击做成给其他玩家看，这种想法看起来也还可以接受。

但问题在于《格GB》是《格兰蒂亚》系列这个焦点上。玩家希望在《格兰蒂亚》里趣味性的东西能在GB版同样上保留下来。

《格兰蒂亚》系列一直是挑战SS和DC极限的代表作，可GB版无论在系统还是故事上都让人感觉不到挑战的意味，倒是总有"退步"这个词浮于脑海之中，挥舍不去。

《格GB》的主人公某天因为奇怪的事件来到了异世界，于是为了返回自己的世界而开始冒险。但是《格兰蒂亚》中的主人公并非是返回，而是怀着探索世界的好奇，在天地间行走。

但愿我的想法能让广大《格》迷们认同。

另类的瓦里奥

——浓厚有趣的任天堂风格——

评·《瓦里奥世界2》

另类游戏好玩吗？要想好玩至少要有好的另类人气角色，所以瓦里奥就是当仁不二的选择。



对于每个玩过《马里奥世界》的玩家来说，瓦里奥这个角色是再熟悉不过了，因为他在《马里奥世界》中扮演了一个与马里奥作对的恶棍，而他也是《马里奥世界》关底的BOSS，其实说穿了他就是为衬托正义、勇敢的马里奥而诞生的，因此他具备了一切恶棍的长相。但作为元老级的游戏商任天堂时刻不忘从自己创作的角色上大捞一笔，所以就推出了以瓦里奥命名的游戏《瓦里奥世界》，此款游戏共出了三个系列（《瓦里奥世界2》简称《瓦2》）。

在这里我之所以将《瓦2》拿出来点评，是因为有其两方面的原因：一是《瓦2》比其前一代制作的较好（这是大势所趋的）；二是《瓦2》属共通卡，而现在GameBoy指黑白（GB）已经完全普及，正是有这位攻城拔寨的将军——GB，才建立起了任氏掌机帝国，才使GBC和GBA有大展宏图的机会，所以GB是不能被我们所忘却的。



类型：ACT／厂商：NINTENDO／
机种：Game Boy／
发售日：——
南京　曲军

《瓦2》之所以称其为另类是因为它开创了动作类游戏的新纪元。《瓦2》的最大亮点是在游戏的全过程中主角瓦里奥不会因玩家的操作失误而Game Over，这是与现在众多动作类游戏所不同的。在大多数的动作类游戏中无非是用有限的生命数来通关，但这样的游戏多起来后，给玩家的感觉是动作类游戏没有新鲜感（指操作上），俗话说：物以稀为贵。所以《瓦2》摆脱传统的模式，以全新的姿态面对玩家。在《瓦2》中摒弃了时间限制，这样可以使玩家在轻松的氛围中享受游戏的乐趣，而不必担心time up。然而在《瓦2》中，主角瓦里奥可以被各种机关变成各种形态，从而利用这些形态的特殊效果来达到完成任务的目的。这打破了"威力＋速度＝通关"的模式，而是一个以"技巧＋智力＝通关"的新模式，其次在《瓦2》中主角的攻击方法也是多种多样的，例如：踩、震、

《合金装备 GB 版》

音效与游戏的精彩组合

各方面都优秀，才是好游戏呀！好的游戏当然不是点滴之功可以达成的，只有



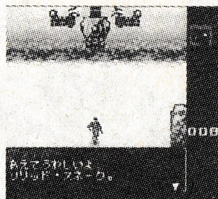
在 PS 成为主流机种的今天，小岛先生并没忘记 8 位机，让仅有 GB 的我也分享到了《Metal Gear》的乐趣。游戏中的画面流畅感，操作性广大玩家们早已说过，而对于日文盲的我又不懂剧情，所以在这儿我想谈谈游戏中的音效。

用一句话来概括这款游戏音效，那就是——音效紧扣着游戏且让人浮想联翩！

Push Start 时的音效，厚重且悲壮，加之红与黑的画面，有点"壮士一去不复返"的味道；贯穿着主线的音效，紧张而扣人心弦，配合着"潜入作战"的游戏概念，让人体会到当特工时的心情；决战 Metal Gear 前夕，富有弹跳性的动感音效，给人与浑身是劲儿，不打倒 MG 誓不休的激烈；最后的 Ending 音效，活泼而轻快，仿佛在为战争的胜利喝彩，又像在诉说着战争的经过，听罢又让人觉得意犹未尽，还想再来……

除了上面所说的，游戏其它的音效也做得十分出色。例如打倒霍克时，那盘旋在天空的鹰的一声悲啸等。

当游戏的 VR 模式完成度至 100%时，在 Option 中会出现一个新的选项，那就是"音效测试"，在此就能欣赏到整个游戏的全部音效，很体贴的设计吧！



如果有和我"同病相怜"，想玩《MG》又苦于无 PS 的玩家，那就快"请出"GB 吧，戴好耳机，插好卡，开机……就知道了。

类型：ACT/ 厂商：KONAMI/
机种：Game Boy /
发售日：2000 年 4 月 21 日
广西 孔雀

撞、扔等，而此款游戏的难易水平也只有中等，通关是不在话下的。但在《瓦 2》中分支剧情有很多，所以如果玩家想要将完成度定位在 100%上的话，那就要用心去玩（最好不要看攻略）。在《瓦 2》中瓦里奥的表情是很丰富的，例如：喝醉时，面部肿胀；受到攻击后，露出惊讶的神情……而游戏的剧情发展过程中穿插了动画，可以使玩家在玩游戏的同时，加深对剧情的了解。在《瓦 2》的完成度达到 100%时，你或许会有一种满足感、成就感。

像《瓦 2》这种类型的动作游戏在 GB 中算是比较有特色的，在《瓦 3》推出后，希望能在 GBA 上见到《瓦 4》的身影，毕竟另类也是一种美！



追击王者的新手 它的目的究竟是什么？

市场若要充满活力就少不了竞争。拥有独特魅力的 WS 彩色化后，能否给掌机市场吹进一股新风呢？

利用《FF》的轰动效应开了个好头

WS 的后继机种——WSC 于去年 12 月 9 日发售。发售前众多玩家蜂拥而至，纷纷询问专卖店有关 WSC 的情报，其注目度之高可想而知。而首次出荷 30 万台 2 天卖光也着实令人振奋。BANDAI 也发表了消息：其实首卖前预定量是 89 万台，但因为半导体的生产进度跟不上，结果只有 30 万台到了消费者手里。对 BANDAI 来说，表面上错失发售前的良机十分可惜，但私下里它们还是尝到了不少甜头。WSC 首售强有力的后台是同时发售的复刻版《最终幻想》（以下简称《FF》）。12 月 21 日当天，包括 WSC 与同捆机在内共卖出 20 万份。史克威尔也将会重制《浪漫沙加》和《前线任务》。所以，WSC 热卖的原因十分简单——万岱依仗自己所擅长的动画游戏与角色领域，联合史克威尔的诸多大作，并充分利用优秀的画面来宣传自己，未来大作不断等等的结合，使其在开始阶段获得了很好的成功。

令人感到有点逊色的液晶屏幕

一部分使用者对 WSC 关键的彩色液晶屏幕褒贬不一。笔者亲自所感：根据外部光线的强弱和入射角的不同，可见度变化很大。为了玩得舒服，必须找到最佳的位置和姿势，实在有点不自在。其实 GBC 在此方面也有说大不大、说小不小的毛病。但比起 GBC 的 TFT 液晶，万岱使用了低一级的 FSTN 滚晶，使得画像鲜明度差异明显。虽然效果尚可，但与 GBC 相比确有若干不足。

万岱消费事业部的东海林氏说道："对现在的万岱来说，为确保价格，还是用 FSTN 液晶最佳。任天堂长年经营掌机，与液晶公司都有良好的合作关系；而我们刚刚踏入这个领域，时日尚浅，采用 TFT 液晶会长不少成本，很难保持现在这个价格。况且我们也有液晶生产供应不足的顾虑，所以就采用了 FSTN 液晶。不过技术还在进步，今后我们会在 WSC 上加以改良。"

GB 经过多年磨练，进行了多处改良，出了很多版本后，万岱要想取得成功，也需要从各方面听取使用者的意见，不断改进才行呀。

利用泛用记忆卡及USB端子将开创更大的可能性



GBA已经在千呼万盼下登场了，掌机顿时受到了世间瞩目。在这风潮中，自去年冬天发售至今，出货台数已达100万台，势如破竹的WonderSwanColor也在东京游戏展中秀出了新一步。其关键掌握在将于今年夏季至冬季之间开跑，利用泛用记忆卡（SMART MEDIA、MEMORY STICK、SD卡等等）的游戏供给，以及附有USB端子的“泛用记忆卡专用连接器”。使用泛用记忆卡之后，将可获致比原来的MASK ROM最少两倍的容量，而利用USB缆线与PC或PS2的串连，更将如接下来报导的一样，蕴含了许多可能性。使用泛用记忆卡之后，开发完成到商品化之间的时间也将大幅缩短（MASK ROM需45天，泛用记忆卡则只需10天），这和以往的方式大不相同，开发者们可以更专心于制作好游戏，流通方面也可以加速商品循环，其好处真是多到说不完。



在《一年战争》里，我们可方便地和夏亚、阿姆罗战斗或合作。

而且现在以使用网络为前提的游戏也将陆续登场。

在春季TGS会场上，BANDAI发表了实际采用泛用记忆卡的《机动战士高达一年战争（暂定）》、《数码宝贝世界～网络数码宝贝～（暂定）》两款游戏。它们最大的特征就是可以连接网络，《数码宝贝》可下载追加资料及网络对战；而《机动战士高达》则是以连接网络为“前提“，预定于服务器上展开“一年战争”，玩家则率领小队参战，根据战绩晋升阶级之后，就可参加更多的战役，或改搭高性能机种。

除了连接网络及PS2外，也提供许多以外的乐趣

上面也提到过了，使用专用连接器附有USB端子，就可以让PC、PS2以及新一代行动电话与WSC相连接。利用这些网络终端与专用网站相连结的话，就可以进行游戏中的成绩、道具及地图等的上传与下载。另外，更可以在便利超商的多媒体终端机以及预定在游戏贩售店设置的专用终端上更新资料，就算没有PC或行动电话也可以简单进行资料的传输。此外，连接上PS2，就可以将大容量游戏资料快速存取。再者，只要透过网络终端下载音乐或者是地图资料，WSC还可以用来当作MP3随身听及GPS。这种超越游戏的携带型主机使用方式，也已经露出了多方面功能的曙光。利用泛用记忆卡及USB端子的话……



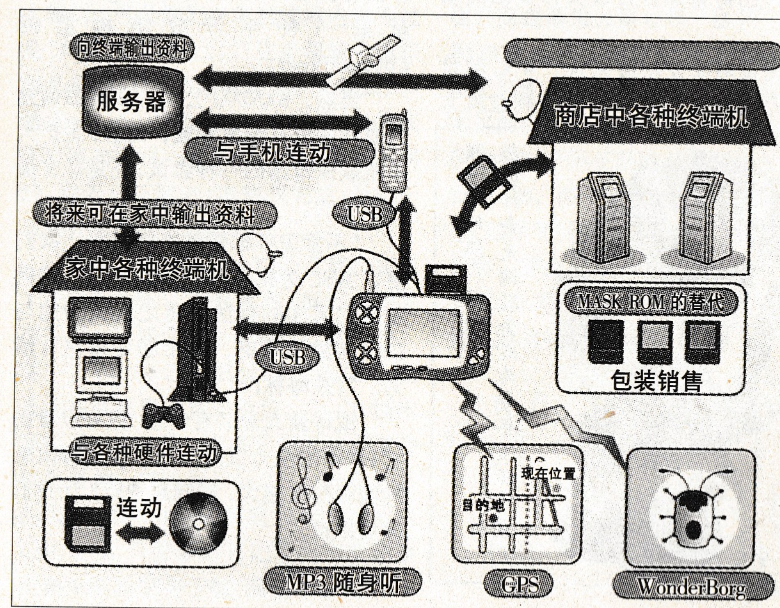
“让WonderSwanColor的游戏范围更加的宽阔与多样化”

“利用泛用记忆卡以及USB的游戏，基本上在WonderGate上进行‘资料上传及下载’、以及利用WonderWeve的‘游戏软体间的资料交流’是相同的。但是，如果在便利商店或是游戏贩售店中也可以进行游戏资料的上下传，就可以让还没有行动电话或PC的低年龄层玩家等更多世代的使用者轻松享受乐趣。此外，由于大容量资料可以快速的进行交流，将会带来前所未有的游戏性。

“再者，以未来的趋势来看，在下载了各种的资料之后，还可以当作是MP3随身听或是GPS。透过WSC，不仅是游戏，更将会提供多采多姿的娱乐。”

（株）BANDAI家用游戏事业部 东海林隆先生

利用泛用记忆卡及USB端子的话……



万岱公司未来计划示意图

WSC 有胜算吗?

如果非要让其它掌机和 GB 比的话,那么前者只能扮演追随者的角色。面对 GB95%的掌机市场占有率, WSC 能有胜算吗?对其将来抱有疑问的人着实不少。但是,万岱自社人员对“胜利”所持的定义是不同的。东海林氏这样说道。

“在商业上来讲,提高利益当然占据首要地位。硬件不管卖得怎样都与销售利润挂不上钩。有多少好软件出现,有多少好软件卖出才是胜负关键。”

WS 发售当初,目标是在 2000 年 3 月底卖出 250 万台,可是实际上到去年 12 月也只是不到 170 万台。这主要是因为大作跟不上,万岱为此很苦恼。眼下,万岱想的就是 WSC 尽快达到 300 万台。因为在业界中有一种说法:“300 万的硬件出荷量是百万级大作卖出的基础。”

但是对于使用者来说, WSC 的价值只是确保万岱和软件商的利益就太没意思了。PDA 在《随身玩伴》以后再也没有热作,实际上已经败退;可视记忆卡也失去了其存在意义。在这样的形势下,WSC 和 GBC 的竞争备受关注。可以说,“掌机市场”这时才有真正意义,将来的进展应该是欣欣向荣。



彩色神奇天鹅还会成为今年圣诞战役中孩子们的热门话题吗?

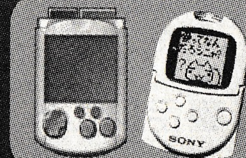
问题是万岱有没有“斗志”?东京的专卖店售出的 WSC 软件中,《FF》占了 9 成,整个成了“史克威尔专用机”。虽然这算是个极端的例子,但是可以从软件阵容看出,大半部分都是名作续篇和复刻版。在游戏全体呈现不景气的态势之中,人气软件有足够号召力乃是事实。WSC 已经许诺会和 PS2 有连动性,但是那时是否有大作推出成了最大课题。

不过,不可否认的是,万岱也确实做了许多创新的挑战。比如通过键盘操作虫型机器人的《WonderBorg》,给 PC 玩家一种半开放结构型的《WonderBorg》。

当然, BANDAI 公司许多类似创意的游戏并没有形成潮流,不过作为扩大掌机娱乐范围的一种尝试,还是非常值得肯定的。

“不管怎样都要做出好游戏,我们要以 WSC 为核心展开新的业务,这就是我们真实的想法。将之成长为能与 GBC 匹敌的掌机,让市场变得更有活力。”(东海林氏)

或许新人未必有经验,但可以看出它(他?)的全力以赴。这个新人掷出的球能否越滚越大,越转越快呢?让我们拭目以待。



记忆卡类型掌机 真有存在意义吗?

记忆卡掌机伴随 PDA 热潮登场,但是却与高性能游戏主机有天壤之别的表现力。面对现实,我们需要思考一下它们存在的意义。

从“矛盾”和“保险”中诞生的不幸“硬件”

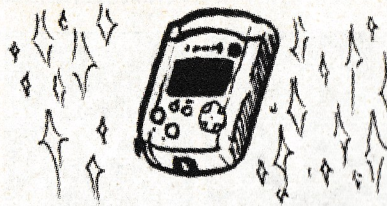
Dreamcast 的“可视记忆卡”(以下 VM)和 PS 的“口袋站”(以下 PDA)共同肩负着“避开同 GB 交锋”、“夺取掌机市场胜利”的使命——一个很矛盾的命题。

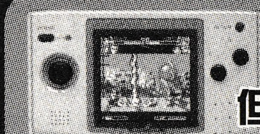
结果,它们有了一定的普及量,但是除了“随身玩伴”以外,并没有太多的软件给人留下印象。

世嘉和索尼在家用游戏机中乃两大掌门,可是他们在掌机领域内只不过是“两只菜鸟”而已,在这个领域中的积蓄几乎为“0”(世嘉虽有 GG 的尝试,但结果……)。与之相比,GB 凭借《口袋妖怪》势如破竹,这与 SFC 的末期是不同的。谁若从正面向 GB 挑战的话,无益于飞蛾扑火、以卵击石。

因此, VM 和 PDA 的经营理念变成了“避开竞争”,以低成本、低规格为生存手段。不过它们也是有自己优势的。其一, VM 的 2500 日元和 PDA 的 3000 日元在掌机里应算低价位,与 GB 相比便宜了一半。另一点是它们以家用游戏机为基台。PDA 可以玩 PS 上记录下来的东西,而 VM 则破格成为“DC 的标准记忆卡”。只要是需要记录的游戏都要用到 VM,玩家等于被“强制”购买。

但反过来讲, PDA 和 VM 的种种特性也使其陷入另一个追求“保险”的陷阱中不能自拔。第三方厂商与其专门为性能不足的 PDA 和 VM 制作专用游戏,还不如制作 GB 游戏来的简单;而为了保证游戏品质和减少自身投资,第三方宁愿把精力和资金投入到主机游戏本身的完善和创新上。尽管少数游戏在 SEGA 和 SONY 的“恳求”下做了些花样,但当硬件商逐渐失去耐心和“恳求”后, VM 和 PDA 也就逐渐简化为功能单一的可视记忆卡,自然而然地失去了作为游戏主机的生命。这样仔细一想,他们最大的竞争对手不正是自己的家用机吗? GB 就是 GB,而 VM 和 PDA 可要每天都在“大画面”的阴影下苟延残喘。既然画面贫弱,那就要靠点子高明争取玩家。可实际呢?除了《随身玩伴》又有什么点子好的游戏呢?

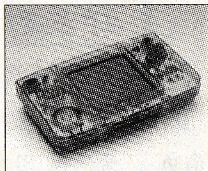




决心拼死的掌机
但战略的齿轮没能稳定的工作

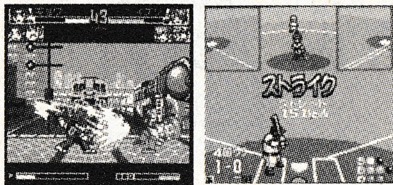
普及量很少的NGP，已经被打上失败的烙印。虽然在掌机中性能最高，软件也有着优良的品质……

“NGP”的硬件特性是什么？

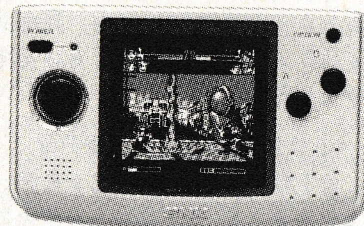


刚听到“SNK要走入掌机市场”而发出“为什么”的人大概不少吧。不过，当大家玩到NEO·GEO·POCKET(以下NGP)时就应明白SNK是不是动真格的了。

SNK的主要平台“NEO·GEO”已经有10年历史了，NG64和NGP可当作是次期的平台。对于SNK这种非常擅长二维游戏制作的厂商，它在NGP上的干劲实在不容小看。实际上，NGP有许多高质量的软件，特别是《KOF》系列，在NGP上练习好的连续技和技巧在街机上同样能使用(反之也可行)。这是因为“摇感/按钮的反应速度”、“Hit硬直·防御硬直的时间”等手感部分做得非常相似的缘故。可能只有老牌厂商才能把感觉做得如此到位。NGP不但主机性能强劲，而且也有不少独特新颖而且体贴的设计。比如可以轻松操控的模拟摇杆，发色优良，没有残像的反射型液晶屏幕以及十分省电等等设计……结果为什么卖不动呢？硬件、软件同样高水平的NGP，却在实际销售中表现差强人意。SNK没有达到“让大家来试试的目的”。可以说此乃NGP失败的原因，那么为什么会变成这样呢？1、掌机和格斗游戏的组合让人觉得无信任感。毕竟格斗游戏是要在街机上玩才行呀！人们普遍都会认为“格斗游戏要在街机上玩才有趣，没必要在掌机上玩。”，而且有“移植到掌机的格斗游戏肯定没劲”之类先入为主的人也很多。而且，主要以掌机娱乐的人多数玩RPG和PUZ，肯定对像格斗游戏那样需要输入复杂指令和快速反应神经的游戏敬而远之。虽然格斗游戏厂商希望格斗游戏在掌机上大有作为，但格斗游戏本身毕竟不符合普通人对游戏消费的观念，卖不出也就理所当然了。2、发售状况极恶！最让人不能理解的是发表声明一事。黑白NGP发售当前却公布彩版NGP的消息，受人期待的无线联结一再延期。结果，4人无线对战的麻将没出来。与DC对应的游戏少之又少，让人觉得没必要买NGP。另外，软件发售期一再拖延，有时甚至一个月都没有新作出售。



这些就是NGP失败的原因。这些因素破坏了其在消费者心中的印象。对于要靠只有玩了才能体会其乐趣的游戏来说，如果没人试玩的话就变得毫无意义了。NGP给掌机市场带来了什么？



尽管NGP在市场上失败了，但是它告诉我们在掌机上也可以做出很好的格斗游戏。现今的其它掌机无人能模仿它，单是无残像画面和游戏品质就不可能。NGP意外地证明了格斗游戏也可以在掌机上玩。马上开始，立刻结束。在电车行驶时，从包里掏出NGP，到站时正好通关。掌机玩长了会觉得脖子累，这一点GB的RPG玩家应该深有体会。而NGP这种长度不是正好吗？随着时间的推移，GBA上也会有格斗游戏吧。以前我会对“在掌机上玩格斗？”的想法惊讶不已。但看了NGP以后就不再这么想了。只要认真，就没有做不成的。

对掌机游戏来说真的一帆风顺吗？
——从流通看掌机市场——

仅从使用者的评价和厂商的数据并不能让我们确切了解市场情况。日本记者就掌机市场的实际状况向东京秋叶原某游戏店的金寿彦氏做了采访。

——关于WSC出现一事？

有种迎合掌机热潮的感觉，PDA、VM等都是如此。而软件的品质却没提升，印象不太好。尽管如此，各机种还是一个劲儿地彩化，WS的黑白版处境艰难。

——游戏《GUNPEY》卖得不错。之后怎样呢？

现在还有库存。万岱是以角色为生命线的，但角色只是在“jump”日本漫画杂志“少年跃跃”和TV上出现。在“jump”上连载完或在TV上放映完，万岱就要考虑将其“游戏化”了，可是好点子并不是说有就有的。软件的开发迟缓相当严重。——动画片即使热卖，但在黑白机上……这也是个大问题呀！

——去年年末商战的软件怎样？

《DQ Ⅲ》、《游戏王》没有当初予想得那么热卖。《游戏王》总是说“快了快了”，可就是不出。而且这次的版本采用了特殊包装，带来了极恶劣的影响。

——GB版《DQ Ⅲ》怎样？

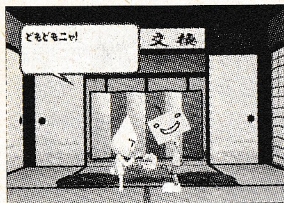
GB版的《勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ》卖得可是不怎么好，必竟FC、SFC上早就都有过了。许多人都认为“反正还是《DQ Ⅰ、Ⅱ》吗”，其实连我们也都有这种想法。所以我们就进了一点货。结果还真是卖不出去。况且它们的价格还那么高。

——听说有人想“适可而止”?

我们有时想收住脚步(《游戏王》),可是使用者3个作品都想要,特别是孩子们。因为里面有许多交换卡片和特殊卡片。可是,他们再怎么想买,没钱也买不了啊!玩家或许有买一作的钱,可3作就勉强了。予约时他们都订了3个作品!小孩子就是小孩子。预约和真正发卖数根本挂不上钩。他们想:“反正予约也不花钱,写个名字上去吧!”但一到真正出售,订3份的只掏了一份的钱,那2份就作罢了。但是店家确垫了不少冤枉钱。这种坏影响至今还有。

——是否有些知名游戏在掌机上推出,并不是很受欢迎呢?

有各种想法的人不在少数。《DQ Ⅶ》定价7800日元,玩家嘴里虽一边嘟哝着“贵,贵”,但买者仍接连不断。这是因为商品价值在那里摆着呢。以前不是有“光荣价格”说法吗(现光荣在PS上出以前的作品卖1万几千日元是理所当然的事情)?可玩家们还是边嘟哝着边买的,这就是商品价值。可《DQ Ⅲ》在掌机上卖6400日元就不太可能了。凭着掌机的低价位,把游戏价格控制在3000日元以内才是最合理的。同行们都是这么认为的,也包括我在内。所以当我知道它的价格后还以为搞错了呢。因此,很多人对GB、WSC软件的高价格很介意。



——实际上,根据软件价格不同卖出渠道有很大不同吗?

有。比如说任天堂的招牌《口袋妖怪》,还有万岱的《数码妖怪》,面对的都是些财力不多的低年龄玩家,所以即使卖便宜点也照赚不误。相反对高年龄段玩家就不手软了,软件价格杀人见血。

——GBC推出以来,彩版专用的软件开始出道。这对小型卖店不是很有利吧?

原本任天堂推出GBC时说过“永久保持兼容性的游戏”一类的话。但GBC出了以后就不是那么回事了。不过这也是没办法的事。至今仍有人拥有黑白版的《口袋妖怪》。关于WS也一样,彩版虽出,但仍有店在卖2980日元的黑白WS,而且卖得不错。消费者都在想,当彩版机有好游戏时再买不迟。像某些人就不把《FF》当回事,先从黑白的《GUNPEY》开始玩。

——特别是GB已经有了相当的普及量。以前的名作里不是有《卡比》吗?

要我做的话,我会将之做成彩色、黑白都对应,定价在2800日元。就技术上来讲也不复杂,必会热卖。为什么任天堂不这样做呢?

——GB软件里,老游戏也挺贵的呀!

由于载体问题,新游戏完全更新一次至少要3个月,等不及的人自然会把注意力放到老游戏上。只要有人想要,老游戏再贵也能卖出去。GB软件又少又烂,卖不到1万的占了大半,上3万就算大作了。去年开始,GB软件出了不少,但真正卖得好的也就5款,像《格兰蒂亚》等。《口袋妖怪》比预计得跌了不少,估计它的销量已经无法再上去了。

——WSC的软件怎样?

现今,WSC好像是《FF》的专用机。《FF》以外的游戏并不理想。《ケロリカン》不畅销,《GUNPEY EX》也不尽如人意。《FF》其实也在吃力地撑着,《FF Ⅱ》的前景不容乐观。

——关于WSC,《FF》以外的软件不好解决?

嗯。《FF》是卖得不错,其它软件销量加起来不到1/10。看来要等WSC普及量多了才成……

——掌机的周边机器很多,像“Wonder时尚”那种东西对小店如何?

周边像垃圾一样。但“Wonder甲虫”很畅销。现在不正流行机器人风潮吗?虽然“Wonder甲虫”12000日元,是个很贵的玩具,但人们认为它是机器人产品,贵一点也无所谓。

——其它周边机器如何呢?

差远了。即使厂家有心去做,店方进货也不会很多的。结果,顾客就经常碰到断货的情况,而且有很多产品半途而废了。比如,WS的音质很好,所以厂家对其耳机就非常重视,对应推出了一大堆专用游戏,像《テラズ》。而且与GB不同的是,若不使用WS专用附助器就不能玩。可到了《テラズ2》,附助器跟不上生产,使用者都不明所以然。这种忽视现状的行为是不可取的。厂商应该看好店中情况再制定销售战略,仅凭数据做出的判断就会造成恶果。

——NGP如何?不错的机子,很棒。

《KOF》不是出了吗?真是疯狂的表现。但在东京畅销也没用呀,到了外地就不知如何了。

——PDA和VM呢?

PDA不错,《随身玩伴》创造了好成绩。但现在对应PDA的游戏几乎没有了。希望它卖得再多点。对VM来说就不太放心了。

——跑个题,你认为《DQ怪兽王国2》能畅销吗?

也就是前作的10分之一吧。

——为什么?

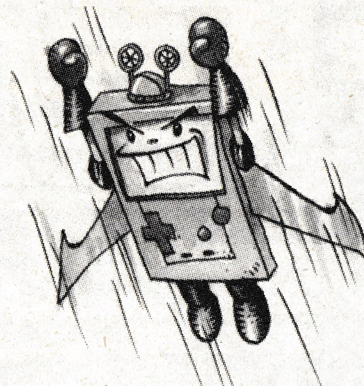
这次又出了两版本——男孩篇和女孩篇。这样做可不行呀!

——是《口袋妖怪》的坏影响吗?

是的,《口袋妖怪》和《游戏王》就是好例子。

——GBA对小卖店来讲呢?

小卖店方面肯定承受不了。这回流通方面松下不是也参与了吗?在“初心会”上问到任天堂“GBA能否畅销”时,他们回答是绝对保证的。但实际上GBA能否按任天堂计划得那样顺利进展吗?与NTT的连接确实吸引人,但平台何时出呢?还是别说梦话了,说点实际的吧。如果真得都能实现得话就是一台了不起的主机了。



胜者是『掌机』还是『家用主机』呢

SFC、PS之后，『国民机』的称号归谁所属？

家用主机和掌机的『悬念』究竟意味着什么？像当年FC一样的业界霸主可能不会再有。2000年的圣诞商战中GBC和WSC最活跃，

新登场的“操作王”没有王者相

当今的SCE看起来有点迷惑了。实际上，PS2的新广告“操作王”在日本随处可见。很明显，PS2放弃了争夺家用机的冠军，将目标指向家电领域。

究竟谁是家用机的王者呢？

Dreamcast和N64肯定都算不上大众机。只有PS像！可在《DQ Ⅶ》和《FFIX》的狂潮之后，PS好像已完成使命。拥有《口袋妖怪》的GBC，与《FF》和捆绑FF的WSC是否会成为新冠军呢？

“不，我们的定位不同”。他们很谦虚地答道。

“这有什么？你们有《FF》和《DQ》呀！”玩家几乎异口同声地将二位强者拉至家用机的冠军角逐战。这就是2000年末的游戏市场。

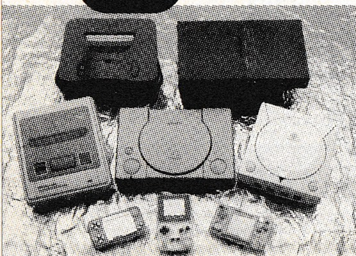
只凭画面并不能决出胜负吧

陷入这种状态当然有PS2不振的原因。PS2在弱化“老游戏”方面成功了，但在普及“新电子娱乐”方面却失败了。

活用PS2的性能，提升新型娱乐软件并非易事。相当于救命草的《鬼武者》、《合金装备2》的推出是PS2寄与莫大期望的。《鬼武者》意外的近百万销售让SCE喜出望外。但这样不能解决PS2的根本问题。

仅靠画面就使人们满足的蜜月期过去了。泛滥于游戏中的是写实素材、3DCG和手绘动画的数码合成体。PS2的即时演算画面不可能胜过广告中的合成映像。

要想在画面上得到乐趣的话，游戏以外的其他娱乐完全也可以。当人们梦想玩游戏时，人们追求的当然是充分的乐趣。不过，如果没有充分表现和提供这种乐趣的游戏机和软件人们就会寻找一种替代物。这就是GBC和WSC，《FF》和《DQ》。现在这样就可以了。可今后怎么办？仅仅靠不停地推出《FF》和《DQ》的续作或是复刻版之类？



2000年秋发售的任天堂N64的《风来的西林》应该说成是反《勇者斗恶龙7》的好游戏。但销量却远不及《DQ Ⅶ》，真是非常遗憾。明天会有什么进展呢？任天堂应该好好看看自己的手下，游戏是怎么做的。

掌机绝不能安逸于复刻名作的现状，而应该在“只有掌机才有的乐趣”上好好下功夫。

掌机，游戏世界的未来！？



缩小再生产的GBA

对“游戏的根本乐趣”有着深刻了解的公司——任天堂发售的GBA受人期待，但在新的机种上，横井军平的“梦之未来”真的存在吗？未来就在脚下，梦想不愿失去。

GAME BOY ADVANCE（以下称GBA）最初披露时，在进行试操作后，任天堂的某干事表示过不满，对《马里奥》之外的其他游戏，都感到很失望。

“不知是哪里让人觉的很寂寞。总体上没有8位机那种温馨感。本来喜欢纵型的设计形态，所以对现在的机形感到遗憾”。

“由于控制器变大，只能采取横型机形。”真正的“进步”。

前不久，在谈起某大作（3D格斗游戏）时，其制作人总是表达出“手柄所能达到的表现力，基本上都已经被开发者表现尽了”这样的感慨。现代游戏近十几年飞速的进步，真是让人感到无所适从。这种情况迄今为止好像还没见过。另外，厂家越是为了提高投入产出比，越向GBA靠拢，越让人担心GB的进步能否成功。

现在所能看到的是，今后任天堂的利益确实将进一步扩大，“伟大的战略性商品”将独领风骚。这件事是好是坏，也没法得出个定论吧。不要忘了梦的未来和玩具的温馨

进入21世纪，横井军平（GB之父）的奇怪的所谓“梦之未来”陷入了被忽视的境地。横井梦想中的游戏在现实中正在消亡。

在哪儿能重温像征着温暖的游戏的旧梦？充满梦想的玩具在现实中变质。由于游戏的进化和深化是两个相反的方面，硬件的制作好像实在是很困难。

现在，游戏业正面临看游戏史上最大的危机和最残酷的竞争。如果业界全体人员不能将进步与深化相统一，那么对于游戏世界的幻想在某种意义上就将完结。

掌机的历史

1998/10 GBC发售。32000色中同时发色56种，采用TFT彩色液晶，与GB互换。

NEO・GEO・POCKET发售。液晶画面单色8级灰度16位掌机，7800日元，本体颜色有8种。其中白金蓝和碳黑两色很独特。

1998/11 GB薄机降到3800日元。

1999/3 WS发卖。液晶画面拥有48级灰度显示。横竖都可玩的设计是其一大特征。

NGP彩色版发售。8900日元，向下兼容，屏幕变更为TFT彩色液晶。可同发4096色。其性能在当时掌机市场中是最高的。

1999/5 GB薄机降到3800日元。

1999/10 迷你版NGPC发售，6800日元，本体更加简捷。

2000/12 WSC发售，6800日元。

2001/3 GBA发售，9800日元。

特辑总论

掌机，在它们那顺利发展的路上……

不安只因期待而生，期待见到新时代掌机，GBA 将悬念一网打尽。

家用 TV 游戏现在真是“仁慈”了很多，不论是 PS 还是 DC，CD 带来的大容量载体给玩家带来了即方便又无尽的快乐。

但是“今后的游戏，要想体味到其中乐趣……要想体验最终胜利的乐趣，要花多少时间啊？”为追求快乐而将游戏开始，但却因此而感到不安的人也不少。

在电视机前一直坐着对不少人来说也是很困难的，至少总不能一直占据着家里的电视吧。小孩玩游戏总是受到家里条件和父母长辈的限制，而成年人又因为很多事情忙的不可开交：会见客人；外出；有时候看看书，听着音乐，看着被静了音的电视画面流逝的时候也有。在这种情况下，掌机便以其“无论何时何地”都能在手中轻松玩的优势而高出一筹。

接通电源，“叮！”的起动声响，画面出现了，一按按钮，立即进入游戏状态！使人不禁觉得：“还是玩儿游戏快乐啊！”

对于游戏厂商来说，PS2、DC 等的市场都不景气。而对此的开发又使厂家投入了过多的资金。而且游戏市场又有缩小的趋势，究竟怎样才能赚回这笔巨额资金呢？

与此相比，掌机的软件开发费用则要便宜的多。虽然 ROM 存储器很贵，厂家所付的卡带制造费也很高。而风险性很低。便宜卖的话，能有数万销量。虽然数量也许不是很大，但远比家用 TV 要实际的多。

Game boy Advance，具有将 SFC 游戏再现的能力，机能甚至凌驾于 SS 之上，“能与在世界上所售 GB 完全互动的机种”，“虽是掌机却有着意想不到的性能”。话虽这样说，但真的可以对此报以这么高的期望么？如果要提高性能，开发费用的提高就是当然的事，而游戏本身也许会变得复杂；如果为节省开发费用而对 SFC 时代的产品进行复刻，那结果将会不言自明。

心中的不安是因为 GB 太强的缘故吗？期待总是容易转变为不安的。

年末的时候曾觉的心神不安。《第一神拳》、《7(seven)》、《剑豪》等，PS2 上出了这么多好游戏。开发阻力大的 PS2 也开始步入正轨。为争取市场份额而在战斗中变强的 DC，也如雄鹰展翅般推出了一批好的游戏。因此“GBA 上什么也不用担心”这样的想法产生也是很自然的。不是愁没有好玩儿的游戏，只是希望新世纪的游戏能像 FC 时代那样，给我们带来“一颗纯粹的心去游戏”的乐趣。

2000 年海外最佳游戏排行

游戏大作最受欢迎！原创游戏最热门！

“2000 年最受欢迎游戏排行榜”与“2000 年最热门游戏排行榜”，是根据海外玩家对自己心目中的最好作品和最喜欢的游戏投票统计而来。将这两个表同第 7 辑资料篇相对照，可以看出两地玩家对游戏的爱好和选择上的差别。

2000 年最受欢迎游戏排行榜

排名	游戏名	厂商	排名	游戏名	厂商
1	勇者斗恶龙Ⅶ	ENIX	16	真・三国无双	KOEI
2	最终幻想 IX	SQUARE	17	恐龙危机 2	CAPCOM
3	超级机器人大战 α	BANPRESTO	18	保镖	SQUARE
4	永恒传说	NAMCO	19	死或生 2	TECMO
5	基连的野望～吉翁的系谱	BANDAI	20	剧空间职业棒球	SQUARE
6	梦幻之星网络版	SEGA	21	我的暑假	SCE
7	塞尔达传说～姆吉拉的假面	任天堂	22	不思议的迷宫 风来的西林 2	CHUN SOFT
8	高机动幻想	SCE	23	暗黑破坏神Ⅱ	CAPCOM
9	生化危机 代号：维罗尼卡	CAPCOM	24	Kanon	NEC
10	山脊赛车 5	NAMCO	25	机动战士高达	BANDAI
11	SD 高达 G 世纪 F	BANDAI	26	格兰蒂亚 2	GAME ARTS
12	马里奥网球 64	任天堂	27	最终幻想	SQUARE
13	放浪冒险谭	SQUARE	28	装甲核心 2	FROM SOFTWARE
14	决战	KOEI	29	女神异闻录 2 罚	ATLUS
15	铁拳 TT	NAMCO	30	永恒的阿卡迪亚	SEGA

2000 年最热门游戏排行榜

排名	游戏名	厂商	排名	游戏名	厂商
1	梦幻之星网络版	SEGA	16	暗黑破坏神Ⅱ	CAPCOM
2	放浪冒险谭	SQUARE	17	永恒的阿卡迪亚	SEGA
3	塞尔达传说～姆吉拉的假面	任天堂	18	机动战士高达	BANDAI
4	永恒传说	NAMCO	19	格兰蒂亚 2	GAME ARTS
5	高机动幻想	SCE	20	马里奥的故事	任天堂
6	最终幻想Ⅸ	SQUARE	21	死或生 2	TECMO
7	超级机器人大战 α	BANPRESTO	22	最终幻想	SQUARE
8	勇者斗恶龙Ⅶ	ENIX	23	生化危机 代号：维罗尼卡	CAPCOM
9	马里奥网球 64	任天堂	24	山脊赛车 5	NAMCO
10	基连的野望～吉翁的系谱	BANDAI	25	SD 高达 G 世纪 F	BANDAI
11	不思议迷宫　风来的西林 2	CHUN SOFT	26	决战	KOEI
12	真・三国无双	KOEI	27	恐龙危机 2	CAPCOM
13	铁拳 TT	NAMCO	28	我的暑假	SCE
14	女神异闻录 2 罚	ATLUS	29	装甲核心 2	FROM SOFTWARE
15	Kanon	NEC	30	罪恶工具 X	SAMMY

2000年最佳游戏制作部门奖

制作部门 TOP 5

排名	制作人名	厂商	游戏名
1	中裕司	SEGA	梦幻之星网络版
2	坂口博信	SQUARE	最终幻想 IX
3	宫本茂	任天堂	塞尔达传说～姆吉拉的假面
4	寺田贵信	BANPRESTO	超级机器人大战 α
5	SHIBUSAWA	KOEI	决战

监督部门 TOP 5

排名	监督人名	厂商	游戏名
1	松野泰己	SQUARE	放浪冒险谭
2	见吉隆夫	SEGA	梦幻之星网络版
3	丸山宪也	NAMCO	Moto GT
4	齐藤胜纪	GAME ARTS	格兰蒂亚 2
5	长冈靖二	NAMCO	钻地小子

设计部门 TOP 5

排名	设计人名	厂商	游戏名
1	堀井雄二	ENIX	勇者斗恶龙 Ⅶ
2	高机动幻想小组	SCE	高机动幻想
3	シュガーアンドロゲッツ	SCE	我的暑假
4	塞尔达传说小组	任天堂	塞尔达传说～姆吉拉的假面
5	酒井智史	SEGA	梦幻之星网络版

美术部门 TOP 5

排名	美术人员	厂商	游戏名
1	いのまたむつみ	NAMCO	永恒传说
2	天野喜孝	SQUARE	最终幻想 IX
3	野村哲也	SQUARE	保镖
4	筱崎香织	NAMCO	钻地小子
5	吉田明彦	SQUARE	放浪冒险谭

策划部门 TOP 5

排名	制作人名	厂商	游戏名
1	山名学	ENIX	勇者斗恶龙 Ⅶ
2	FF Ⅸ小组	SQUARE	最终幻想 IX
3	山脊赛车 5 小组	NAMCO	山脊赛车 5
4	PSO 小组	SEGA	梦幻之星网络版
5	决战小组	KOEI	决战

编剧部门 TOP 5

排名	监督人名	厂商	游戏名
1	堀井雄二	ENIX	勇者斗恶龙 Ⅶ
2	FF Ⅸ小组	SQUARE	最终幻想 IX
3	FLAG SHIP	CAPCOM	生化危机 代号:维罗尼卡
4	名取佐和子	NAMCO	永恒传说
5	格兰蒂亚 2 小组	GAME ARTS	格兰蒂亚 2

配乐部门 TOP 5

排名	制作人名	厂商	游戏名
1	すぎやまこういち	ENIX	勇者斗恶龙 Ⅶ
2	值松伸夫	SQUARE	最终幻想 IX
3	山脊赛车 5 小组	NAMCO	山脊赛车 5
4	DDR 3rd 小组	KONAMI	DDR 3rd
5	坂本龙一	ASCII	L.O.L.-LACK OF LOVE

开发部门 TOP 5

排名	监督人名	厂商	游戏名
1	CAMELOT	任天堂	马里奥网球 64
2	α・SYSTEM	SCE	高机动幻想
3	Dream Factory	SQUARE	保镖
4	PRODUCTIONI.G	SCE	BLOOD(上下卷)
5	ARC SYSTEM	SAMMY	罪恶工具 X

震撼人心的武士游戏

你是否能勇于接受这惩恶扬善的任务呢？

时代剧式游戏——这种日本特色的游戏种类以惩恶扬善的内容为众人所知。它们简单易懂，并且容易制造出爽快的氛围：前两年，此类游戏一直处于一种低迷状态直到PS上《天诛》及类似一些游戏的出现，改变了这种状态。

去年末，游戏业界又相继推出日式时代剧《天诛II》、《剑豪》、《7blade》等等。CAPCOM在PS2上的新作《鬼武者》也在今年一月开始发卖。

为什么游戏都采用日式时代剧的方式登场呢？总觉得游戏业界在要「温度美」的手段。到底是游戏接纳的时代剧呢？还是时代剧影响游戏的呢？游戏和时代剧两者的关系有点蹊跷：

震撼日本人灵魂的日式游戏兴起了

◇终于来了!◇‖◇不知不觉的来了!?◇什么来了?!◇‖

SF幻想曲中学到了什么?
『只有日本人才能……』的日式时代剧游戏究竟从

时代剧真的没落了吗?





《五条灵战记》和《昨日妖怪传》。最新的日本时代剧

从去年年末到今年年初接连发卖了几个“时代剧”类型的游戏。有杀人于无形的《天诛Ⅱ》,有表现禁欲武士的《剑豪》,还有用特殊氛围反映战国时期的《鬼武者》。一时间这类游戏多姿多彩地展现在玩家们的面前。过去虽然也有这种日式的故事性游戏,却从来没像现在这样盛况空前。

但是“时代剧”又怎么样了呢?《水户黄门》系列等都是非常有人气的电影。今年,就有《五条灵战记》和《昨日妖怪传》两部时代剧电影在全日本公映。看到这些情况,就有人说:“是因为时代剧的兴旺,才使游戏有了好市场”。

但是后来发现并不是所想的那么乐观。尽管这类影视剧有一定的收视率,但是收看群体却主要集中在岁数比较大的人群中。而且收看群体的范围不能扩大,还有衰退的迹象。这类电影与其说是“时代剧”倒不如说是科幻类的幻想作品,这样的创作潮流阻碍了“时代剧”的发展。

在日本影视界里,曾经试着以各种方法来改变“时代剧”,使它变得更具娱乐性。但是直到现在,仍然是老样子。

有关水户黄门

水户黄门指的是水藩的第二代藩主。水户藩是德川幕府的三大嫡系藩之一。水户黄门在任时在自己的属国内,施行禁止活人殉葬、积极劝农、禁止邪教等政策,还组织学者重修日本史。后来,日本史学者在全国采集史料的旅行,被人附会成水户黄门漫游记,说这位藩主轻装简从、走遍全国,深入民间了解民间疾苦,惩罚坏人。以传说为基础改编的电视系列剧《水户黄门》在1979年播放,并以43.7%的收视率名列历史第二。

“日式”追求的是异世界空间的氛围



与连续剧相比,游戏更容易流入于“时代剧”。但是这与以往意义上的时代剧有着天差地别。

最早在SFC上的RPG和AVG游戏必须反复设定各种科幻性设置,是因为早期RPG有很深的美国味道。

最初的RPG——“桌面RPG”(最早RPG发祥于美国,其中有战士和魔法师等角色,是电脑RPG,后来越来越多的RPG继承了这个系统),其中魔法和妖怪都是非现实的,日本人接受了这种以前从未接触过的文化。

但是这要靠反复设定各项数量庞大的数值,来创造理想中的异世界,这种游戏给人千篇一律的感觉。

这给日式游戏带来了全新的影响。日本人将美式RPG的特点溶入了自己的游戏中,而且减少了设定的内容,只设定那些必须设定的内容,给玩家更大的想像空间。其实能够沉迷于想像中是比玩游戏更重要的,更有意思的事情。

日式游戏不仅面向国内市场,而且瞄准了海外市场。比如《天诛Ⅱ》更是首先在海外发卖。虽然是这么说,但还是少不了日本国内游戏迷们的支持。

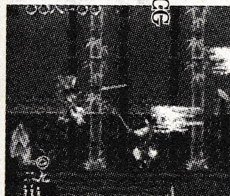
美国对游戏有严格的年龄限制是出了名的,这是因为美国的游戏有过多的暴力镜头。日本游戏的开发者考虑到海外的游戏者就喜欢像美国游戏中的那种过激的镜头,所以在游戏中设计了“日本刀”、“忍者”什么的,这些都给人以很强的震撼感。而且这样的设计在日本国内也是独树一帜。

20世纪末刮起的这次日式游戏旋风正说明了人们进入了爱好“幻想”的时代。

共同感受没落武士的黑暗

源平讨魔传

厂商:南梦宫 类型:ACG
发售日:1986年



电脑游戏给人最大的印象就是它的反社会性。80年代后期。出现了一款叫作《源平讨魔传》的游戏。

过去的日式游戏对《源平讨魔传》并没有太大冲击。设计者是从《平家物语》中获得灵感,以没落武士“平景清”为主人公,认识世间善恶,并以“源赖朝”、“源义经”、“弁庆”等为敌人,是一款意在反对廉仓幕府的游戏。

本游戏完全再现了“景清”及其周围故事的原貌。虽然就游戏本身而言,《源平讨魔传》同以往相比并没有什么突破,在设计方面也没什么突出的,但它把着重点放在了带来具有古代独特氛围的感觉,使玩家能充分感受刀剑相加的特色。

时代剧游戏过去与现在的差别

随着时间的推移，风格的改变
比较《源平讨魔传》和《回升之斩》
看游戏的变迁。

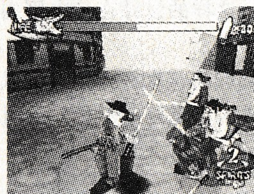
当你投入硬币时，机子发出像妻子一样的声音“谢谢”，吸引着玩家们再把硬币投入机子，当时那种爱情的感觉是无法用语言来形容的。

《源平讨魔传》刚推出的时候正是日剧《独眼龙宗政》和《武田信玄》红火的时候，无论电视也好，时代剧也好都处于上升势头期，在这种背景下产生了这部名作就不是偶然的。她包含了很多那个时代的特色。

回升之斩



厂商：UEP SYSTEM　机种：PS
发售日：1999 年 3 月 25 日



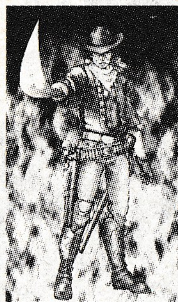
这款游戏究竟能否算是日式游戏还是个疑问。

“整个作品全部是美国化了的日本文化”，总觉得有点奇怪。在因淘金热而闻名的美国西部为舞台，“又使刀又使枪，荒唐滑稽的冷酷的主人公”，而且主角甚至把自己命名为超级无敌性感英雄，再加上激烈的主题歌，真是充满现代气息的游戏。

作为日式风格的游戏，《源平讨魔传》和本作各有过人之处。《源平讨魔传》加重了玩者与游戏的感情，而《回升之斩》是具有现代意示的游戏。

就在《回升之斩》发卖的前一年（1998 年），还有一款叫作《爆走艺术卡车传说》的游戏发卖，其游戏氛围设计得更具有现代性，而且在日本国内也非常有人气。

PS 非常善于将现代的东西同日本古代文化相结合，以制造出富有奇特和独特风格的新形态游戏，以吸引众多新老玩家。



同是日式游戏，因为面对的群体不同，所以游戏表现的方式也不同。这两款游戏的确很难比较到底谁优谁劣，若同样是现代日式时代剧，倒可以比较一下。

格斗游戏的进化

许多武器格斗游戏都从 2D 转成 3D，这是游戏迷们希望看到的，他们希望那些经典的 2D 游戏更加有意思。

个性与制度并存的武器格斗游戏

“使刀的战斗”。初代《侍魂》（以下简称《侍》）中加入了斩技等用武器的杀技在当时非常流行。用武器攻击非常爽快，这些很快就被玩家们接受了。那些善于用刀的角色可以在游戏中用一击就能击败对手，而不能擅长用刀技的则不能。于是就产生了这样一种绝妙的平衡，“依仗刀的一击必杀技的（侍魂）”和“不用刀而靠自己特性战斗的“反侍魂”之间针尖对麦芒的真正战斗。在武器格斗游戏中《侍》可以说是开拓者，是这类游戏的先驱。

但是在第 3 作中《斩红郎无双剑》中设计和系统强化了，而且使游戏更加复杂。在此款游戏中一击必杀技和连续技变得同等重要。通常技的威力已经不可小视，而且还有超级必杀技。但是复杂的系统并没使机能下降。这款游戏将武器格斗游戏的个性及特点表现得淋漓尽至。

进展和衰退的背后

正风靡的《侍魂》系列又推出新作《天草降临》。其中有威力惊人的一击技，也有丰富多彩的连续技。

如果说初代表现的是“针尖对麦芒”的战斗，那么《天草降临》所表现的就是纯粹的娱乐。从游戏中获得的快感让人忍俊不禁，可让人对一击必杀技丝毫没有不顺畅感。从各种技巧中获得乐趣。格斗游戏确实取得了进步。而且溶入了“针尖对麦芒”式的打斗场面，可以说开拓了《侍魂》的新纪元。

但是 97 年新出的《侍》采用了转换的战斗模式，其实这种模式也不能说是不好，但是此款 3D 的游戏让人觉得没一点 3D 的效果，而像 2D 游戏。此款游戏最大的败笔出在它埋没了格斗游戏的个性。

《侍》遭受冷遇的同时“时代剧”也在走下坡路，“时代剧”是游戏的辅助宣传从《侍》中就可以得到证实。

1993 年《侍魂》
格斗游戏中加入了武器，使得通常技的威力加强，游戏的紧张感大大加强了。

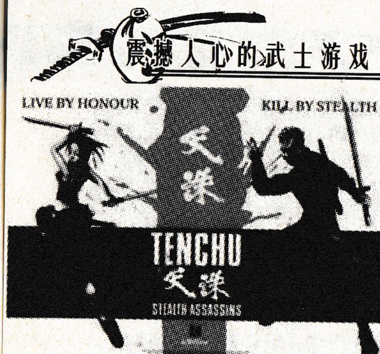
1994 年真侍魂（霸王丸地狱变）
加入了新的角色，并且有两个结局（千叶丽子是否出现）而且加入了超级必杀技。

1995 年《侍魂》（斩红郎无双剑）
虽然推出了新的系统但是并没有改变人们对原作的印象。而且可以简单的发出连续技。

1996 年《侍魂》（天草降临）
改良了前作，与最初的侍魂已经有了很大的不同，是武器格斗进化的典范。

1997 年《侍魂》
扩大了范围，但是操作感觉不佳。

1998 年《剑客异闻录》苍红之刃 侍魂新章（PS）
现代 3D 版侍魂，最终版的侍魂。（那底真的是不是最终呢？）



日式时代剧游戏的意义和可能性

未来的展望。《天诛Ⅱ》的开发者对时代剧游戏《天诛》是实施秘密暗杀的游戏。

开发者访谈

——也就是说在动作方面更高一等了?

仓持:隐藏在暗处然后再杀死对手还是《天诛》的基本原则,但是被对手发现了也只好和对手拼命了(笑),从这个方面上讲确实比前作在打斗方面加强了不少,但是作为一款忍者游戏,主要以隐藏为主……这样反而有点……残念。

——面向海外创作的游戏,这样做有什么不好吗?

远藤:这倒没什么,但是实际上这种先隐藏,然后再杀死敌人的游戏在海外的评价一向也还是不错的。

来自于海外的评价

——《天诛Ⅱ》海外版是8月推出的,而日版则是到了11月才推出。为什么《天诛Ⅱ》会先推出海外版呢……

远藤:因为本来这款游戏就是面向海外市场的,而且原本也没打算在日本发卖,但是由于众多游戏迷的热情呼吁,所以才在日本发卖本款游戏。

——海外的评价高吗?

远藤:可以说在海外的评价还是比较高的。在海外,《天诛》卖的很好,所以作为PS游戏《天诛》的续编推出,也可以说是专门推出的海外版的《天诛》。

——制作海外版值得注意的有哪些呢?

远藤:开发时排除了那些只有日本人才能理解的东西。比如日本人都知道越后屋是坏人,但是对于外国人来说就很难明白了。他们缺乏对日本历史的了解,在这点上与以往的游戏有很大不同。

仓持:还有,就是对于那些喜欢战斗的玩家来说(笑),行动……是攻击的要素在这一方面特意设计得倾向于美国式的打斗风格。从这方面说《天诛Ⅱ》更近似于海外的游戏。

——在海外这种日本的形像是不是很难被人接受呢?

远藤:是呀,很难能从前作中摆托出来,而且在忍者电影中忍者的那种日式风格已经深入人心,真的很让人伤脑筋。本来是想作得和日本的部分不同的,但是最终还是作罢。这也是尊重日本文化。



游戏一直在追求 WHAT'S NEW

——《天诛Ⅱ》的重点是什么?

仓持:与前作相比,地图大了4倍,舞台背景增加到28个。忍者道具和隐藏招术都有所增加,总之游戏的长度增加了。

远藤:还有增加了可以在死尸寻找并发现道具的系统(在《天诛Ⅱ》中在打倒的敌人身上可以发现忍者道具)。可以有各种玩法。

仓持:血也可以流到水里,如果尸体移动到水边的话,血就会流到水里,这和游戏进度没关系,完全是游戏的设计。

远藤:对,有许多特殊的玩法。普通的玩法玩腻了的话,可以在此款游戏中找到特殊的玩法。

——游戏场面丰富吗?

仓持:这回可以清晰的看到一本道所创作的故事的全部。因为前作只是故事中的一部分,所以这次把全作展现在玩家们的面前。

远藤:别具意味的是,本作是超时代剧的。前作遵从了时代剧原貌,而《天诛Ⅱ》则不然,虽然加入了像前作一样的时代剧的要素,但是自己又有突破。

——游戏以外的时代剧又怎样呢?

远藤:现在的时代剧总让人觉得有点厌烦。

——在设定方面呢?

远藤:我们的感觉就是以前的游戏过于千篇一律,我们的作品不能设计成千篇一律的,应该让玩者从始至终都有新鲜感。

——那么,干嘛在游戏中引入时代剧的部分?

仓持:就我个人而言,以前对科幻的东西很感兴趣,而不喜欢日式游戏。所以在这款游戏中的忍者和敌人都加入了这样的成份,使之更具现代感。

远藤:《天诛》是正统日式游戏的先驱,但它仍使用古老的模式,给人一种"食之无味"的感觉,现在这种纯日式的游戏并不为人民所接受。

——到底算是什么类型呢?

远藤:其实最初《天诛》并不是日式的,而是SF忍者和现代忍者。而且其中使用的道具也差不多是近代的,给人一种有趣的感觉,我们追求的是令人耳目一新的忍者。游戏界不是一直都在追求"WHAT'S NEW"吗?《天诛Ⅱ》也正是遵从这个原则从前作中找出"什么是新的东西",古老的结局我们是不会重新采用的,每年《水户黄门》都有可能取得好的收视率,但是游戏就不一样了,没有新鲜的东西就肯定卖不出去。

——游戏所允许的范围大吗?

远藤:就现在日本时代剧来说,它的范畴已经很大了。如果说时代剧的范围还不算大的话,那么也只能说游戏的范围小了。但是游戏中还加入了幻想,在你挥剑的时候,敌人的表情恐怖得像鬼。这就不是典型的日式风格了。这是谁创造出来的呢……

——难道不是远藤吾创造的吗?

远藤:"创造这个东西吗!"还真谈不上……

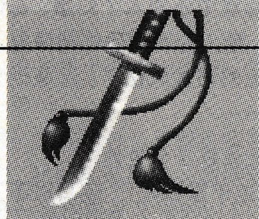


立体忍者话剧　天诛·贰

类型:ACG　厂商:ACQUIRE
机种:PS　发售日:2000/11/30

游戏的自由度没有变化，由于完全忠实于原作使玩者的想像力受到拘束。

完成度很高，却失去了『自由想像』的空间



海外作品的逆输入，其难度也可以说是海外级的



根据《立体忍者话剧·天诛》的续篇《天诛·忍凯旋》、《忍百选》(并不是正统的续编，而是番外篇)，而创作的《天诛Ⅱ》终于发表了。

原本《天诛》在海外卖得非常好，因此《天诛Ⅱ》更是成为先于日本在海外市场发卖这一游戏界的异例。

在世界上叫作“Ninja”的其实就是日本的“忍者”。“忍者”这个职位，一般都认为只会作些荒唐无稽的事而被人敬而远之，为什么玩过一次《天诛》却成了人们追逐的对象了呢？这就要归功于《天诛》系列的游戏系统，它的创新和完成度很高。

《天诛Ⅱ》在《天诛》的基础上对系统进一步改进使之完成度更高，可以看作是《天诛》的加强版。这虽然不能说不好，但是对于游戏要追求“Something new”来说，总有点欠缺的感觉。

玩过后发现，不愧是一款海外版游戏，其难度非常高，而且加入了游泳等情节，提高了其立体感。而且增加了忍者道具。要不是具有相当的熟练程度，很难承受得住这番苦战。

玩过的印象是《天诛Ⅱ》中“发觉”的判定非常严格，增加了一击击倒敌人的必杀技(前作中只有隐密)，可以说是“忍术大锻炼”呀！(进入敌人的视野，即被“发觉”。一击击倒敌人的招叫作“必杀技”。如果不被发觉用“必杀技”杀死敌人。在游戏通关后的评价会比较高。)

在被发觉后格斗时可以随意移动视角，倒不觉得很难操作。

在“隐密再使用一击必杀”这方面和前作比较，《天诛Ⅱ》的格斗要素增加了，在格斗的操作方法上也有少许的改善。

受到局限的《天诛》世界小说化

《天诛Ⅱ》和前作的区别在于前作是短篇小说形式出现的，而《天诛Ⅱ》则是一个改善贯穿下来的。

在前作中最后力丸应该死了，但是作为《天诛》续篇的《天诛Ⅱ》中公然打出广告，力丸仍然出场，真是有点奇怪呀！不管怎样力丸和彩女作为忍者都是游戏中的主人公，贯穿始终。但是因为故事情节无法和前作衔接，失去了那种贯穿的爽快感。(任务前后都插入动画，使玩者更加容易理解剧情)。

力丸和彩女都接受命令采取隐密行动执行暗杀任务。他和她都是“影子武士(忍者)”。

《天诛Ⅱ》中我一直百思不得其解的是到底执行这个任务的理由是什么？

“主人公属于乡田藩，而敌对者是迷一样的阳炎座，他们把整个城都烧了，而忍者在城里肆意的破坏。”本来的动机是“追查阳光座的下落，打探消息。”这很容易被人理解。

但是主人公同时又是冷酷、无情的忍者。从中执行杀戮的任务，难道只有我有这种感觉吗？

游戏没必要完全尊从原作

游戏做成一个完整的故事情节本身并没错。而且通关后能给人以一种成就感。但是“玩者完全要按照剧情进行游戏就不太好了。”至少我是这样认为的。

没有必要在前作的基础上再剖析主人公力丸和彩女了，留一部分给玩者自己想像的空间。而且在作品中加入大自然熄灭这类近似于天狗的宗教妖术，让人觉得没头没脑。

游戏和电影的最大区别在于其操作性。如果没法按键自然也就无法进入那个世界，这样被故事情节约束的游戏，缺少想像的空间，也不能说是拥有独特的世界观的新类型日式游戏。

以上所说的也不能算作批评，但是不指出不足并加以改正又怎能取得进步呢！我也知道工作人员创作游戏的辛苦，但是我所要指出的是“游戏没必要完全尊从原作”。



忍者的真实面目是……

是什么样的呢？真会有众多神奇的忍术吗？虽然游戏和时代剧中有不少忍者的内容，但真实的忍者



忍者是怎么产生的呢？

有政治的地方必然有谍报、谋略和暗杀。在日本圣德太子的时代就已经有谍报员的记录了，当时称之为"细人"。所谓的忍术是在战国时代开始的。在战国里，到处都需要游击作战，山间的特殊部队随之产生。随着海外贸易的发展和技术革新，忍术也大跨步的进步。

忍者中比较著名的有：武田信玄手下的"素、破"；给德川家康护行的，服部半藏（1542～96）手下的伊贺忍群；在纪伊半岛由机械化武装集团建筑的半独立社会的根来忍群等等。还有人们所说的"真田十勇士"，虽是传说，但实际上效力于真田幸村的忍者也达到了3人。

忍者也有自己的社会组织

忍术根据内容不同分为好几类。

首先是体术。他们去种上麻的种子（果实），每天做跃过去的练习。当麻的果实迅速长高时，忍者们的跳跃能力也就迅速提高。先不管这是不是真的，总之忍者的训练非常具有合理性。在合理性的同时再寻求突破、创新。

为什么忍者具备这样的性格呢？

迷信、习惯等事物在传统社会已成定局，地理性也好，社会性也好，这种集团的出现是合理的。放弃传统的另一方面，常人想不到的能够浮现在他们的脑海中。结果造就了各种忍术，忍具也被细分化。从忍术和忍具还可一窥心理学。

忍者的心理学不同于现代科学中的心理学。他们的心理特点是从杂多的经验规律积累而来的。比如，人从暗处到明处眼睛会瞎掉。相反，人从明处到暗处会在暂时一段时间内失去视觉。平常老看见的东西会突然判断不出来是正确与否。由以上知识得出，忍者为什么会采取黑色装束，使用催眠术。

还有一些生物学的知识包含在里面。猫的眼睛可以当作闹钟使用，就是说人可以根据猫的瞳孔形状来判断时刻。还有，处理外伤的应争手段，解毒用的草药学知识等，对于忍者来说是必须全部掌握的。所以，可以判定忍者起源于弱者之间。那些没有土地的农民和加入不了武士团的人们转住到生产力低的山间，相互之间的争斗产生了忍术。为此，忍者的术具适用于山间游击战，体术呈野生兽类型。



幻想世界的忍术

可是，在日本幻想世界里的忍术只记载在历史记录里。有一点需要注意。忍术和谁战斗就会发挥出相应的威力，骗小孩的讲谈忍术是诳不了高德的角色的。

忍术虽称为术，但要比武道中的武术降了一等。但是不管名誉、身分的忍者社会里，每个人都刻苦练功，终于越过这个等级的束缚，具有压倒年轻剑士的能力。

某些人可以趁幻术师、果心估士（生卒年不详）熟睡时从洞中窃取忍术的奥义书，不过若练错的话必死无疑。在游戏中经常会有这样不知天高地厚的角色出现。不过也有例外中的强力角色，他们会马儿雷也、大蛇丸连手，召唤妖兽出来战斗。

举几个真实存在的忍术

1．火遁术

把一块红布揣在怀中，嘴里含口油，配合着打火石打出火花的瞬间，从嘴里吐出火。敌人这时会心生怯意，趁此时展开红布，跳进火里，闪身逃走。

2．水遁术

在嘴里叼一细管，潜在水中。就这样一直潜着也好，游走也好。在城崛、莲池、沼很有效果，不过要是遭遇到了河童（传说中的动物，在水中住，会吸血）。就有生命危险了。若是管上趴着只晴蜓就更有说服力了。破解水遁术的方法是在水面上撒油，然后放火烧。

3．人遁术

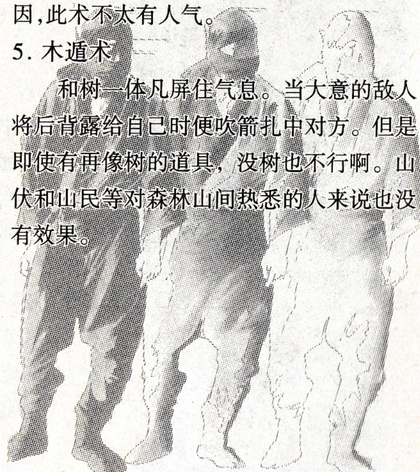
混杂在人群当中，隐藏行踪的术。只稍稍改变装束便完全改变印象这一点可以说是忍者心理学的极意。

4．土遁术

盖上一块土色的布，在上面撒土，或是刨个洞在里面隐伏。等待敌人到来后偷袭。不过经常别人被踩或脸上招虫子的原因，此术不太有人气。

5．木遁术

和树一体凡屏住气息。当大意的敌人将后背露给自己时便吹箭扎中对方。但是即使有再像树的道具，没树也不行啊。山伏和山民等对森林山间热悉的人来说也没有效果。

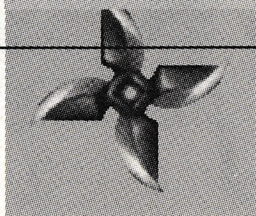




7 BLADE
类型:ACG 厂商:KONAMI
机种:PS2 发售日:2000/12/21
林海象监制

真好似蜜月旅行
日式游戏中插入电影

格十足的电影演出，真是颇具娱乐性的作品。既有用刀、枪将敌人打倒的快感，又有日式游戏风



由知名电影改编而来

《ZIPANG》是一部在日本比较知名的电影，而 7 BLADE 这部游戏就是根据这部电影改编过来的。

高政宏和安田成美主演的动作电影这回和时代剧游戏紧紧地结合在一起了。这回的游戏监督是林海象，《私立侦探》系列等游戏全都是由他作监督的。

10 年前公映的电影，过了 10 年后，终于在 PS2 上复苏了。KONAMI 真算得上是精心为 PS2 量身订作了这款《7 BLADE》。

本作依据《ZIPANG》设计的登场人物及故事情节，成功地将这些曾经成功的要素进行 3D 化改造。由林海象担当原案和监督两个职位。

游戏者可以操纵两位主人公——”地狱极乐丸”和“铁炮百合”，去体验这个 10 年前十分轰动的惊险故事。从游戏的表现可以看出来，本作除了改编自电影外，还深受《罗刹之剑》和《天诛》等游戏很深的影响，并尽量将它们成功的要素结合到《7 BLADE》的制作中来。

在日本记者采访林海象时，他自己都说这是一部很有意思的游戏。

设定非常细致 而且百玩不厌的游戏

必须将特定的敌人击倒，并且到达指定场所才能将游戏继续下去。据游戏者说:“不管怎么玩都有好心情。”用刀砍死成群的敌人，或是用枪击倒他们，都能获得十足的爽快感。能够体会到《ZIPANG》最后胜利时痛快的感觉。

打倒大群的敌人这种新鲜感与《真三国无双》非常相似，虽然她不像《真・三国无双》那样气势磅礴，但呈现在人们面前的那个华丽幻想的奇妙世界，却绝对比三国战场上空旷的原野更富动人的魅力。

通常是用武器攻击，还加入了空手的连续攻击和可以飞出去的攻击武器，是攻击手段丰富的一款游戏。根据背景的不同武器也不同，是一款让人百玩不厌的游戏。

整个游戏制作得很细致，在众多游戏中本作的规定是靠细致，给人以好感。

电影运用的手法非常精妙

本作中还有一部分和游戏差不多比重的电影，这也是引人注目的地方。游戏里的主人公，因为细腻先进 3D 技术，使其在电影中有可圈可点的出色表演，而且可以让玩家从电影中得到充分的满足感。

说到电影，其摄影等方面都有独到的地方。这和以往游戏中的动画不一样，以往只是一个人站在镜头前，非常单调，而这次电影的内容非常精彩。我对它的评价就是“难忘”。

可以不夸张的说其电影的画面质量一点都不比 DVD 差。不仅仅画面质量好，而且在游戏中起了很重要的作用。

总之，《7 BLADE》在 PS2 现有的众多游戏中绝对可以属于上成之作。而且在日式游戏或动作游戏中也是娱乐性较强的作品之一。

对剧情和游戏比较了解的玩家只用几个小时就能通关了，而游戏设计了两位主人公，这样使游戏的可玩性增加了 2 倍，好让人能过足隐。真是没什么地方可以挑出毛病来。

和去年同时期的 PS2 游戏相比，本作不但表演性出色，而且还真是非常好玩的经典哟。



著名制作人制作的游戏 是成功的范例

综上所述，此款游戏的成功原因之一，就是她很成功地借用了《ZIPANG》这部知名电影的素材（尤其是在日本效果更明显），而且电影从中起到了穿针引线的作用。良好的镜头运用与合理搭配使用，使人不会在游戏中产生唐突和不可思议的感觉。从每个大的方面来看，这部游戏不但都做得很到位，而且一些细小的地方也有精心的雕琢。

再有值得一提的，就是林海象如何对所借用的电影——《ZIPANG》进行合理改编了。如果在游戏制作过程中，对选择借用的作品只是原封不动的进行移植，那肯定会在不少各方面都会让包括制作者自己在内感到些许缺憾的地方。而林海象所选择的这部作品实在是太完美了，也不知道林海象今后是否还会制作游戏，总之看过本作后真希望看到它的续篇。

以下是我对它所寄予的希望，在游戏中电影里严肃的内容太多了，游戏是为了给人们带来快乐，所以希望以后能够多加入些有意思的内容，不知 KONAMI 的同仁们是不是也有此意。

剑豪

剑　豪

类型:ACG　厂商:元气

机种:PS2　发售日:2000/12/14

百炼成钢的硬派『侍魂』类游戏

顶尖的禁欲主义和《侍魂》完美融合的游戏。《剑豪》作为侍魂式的游戏完美登场了。

游戏中表现出律己拘束的感觉



一下就将烟叶切成两段，没有声息，只有断裂后的快感，这就是日本刀独有的味道。

其它种类的刀具在切东西时，总会由于摩擦生热而留下味道，但日本刀在切东西的时候，却能像切纸一样不留下任何暴露自己的味道。日本刀可以说是世界上最好的刀之一，这种武器经常被用来作战，但是奇怪的是过去的武士从来都不收藏它。"看到它就好像看见遵从武士精神而死去的武士们"。也许正是因为这种悲壮，律己的武士精神才使这种武器没有得到收藏。

《剑豪》从名字上就能知道它是一个剑术格斗游戏。这类游戏大都表现的得非常硬派，登场人物(甚至游戏玩家)也大都为男性，都是以武士、剑客、兵法家等强硬面孔出现的。游戏中只有一个美丽的女性角色，算是在强硬中放进了点柔润剂。其中各个角色所穿的衣服完全忠实于那个时代，而且在游戏中有许多当时很著名的剑也同时登场了。而且这些剑也是经过时代考证的。

在训练模式中，玩家可以充分体会剑道那股克己严酷的意味，这也是在进入道场正式比武之前，"剑豪"们应该做的。玩家必须经过不断的训练，才能提高自己的修行。比如座祥，把并排的蜡烛一下子全部用剑将火熄灭等等，这些都是非常有挑战的训练项目。在游戏中还要熟练使用连续技，这在游戏中是很重要的。只有体会到修行的快乐，你才真正溶入了这个游戏。

由于设定的不同，同一个角色可以修练成不同的流派。所以玩《剑豪》的时候，玩家一定要牢牢记住"百炼成钢"这句古训。

当然，战斗场面还是很有趣的，虽然游戏画面以 PS 级别来看，并不是十分出众(但的确很好玩哟)。发招时指令的输入并不复杂，基本的攻击、防守、特殊技等等，都是一个键一个键组合而成的。对于我这种玩不了复杂操纵游戏的人来说，的确真是再好不过了。可以看出来，游戏制作者追求的也是这种简单明快的效果。使 L、R 键可以变换攻击模式，使出各种大招。而且这些招式都可以编集成你喜欢的画面。即使是那些对自己反应神经没有自信的玩家，也能打出非常精彩的战斗来。

当然反击力最强和最华丽的，还要说那些游戏里真正的剑士们。他们会在用一连串漂亮合理的攻击把对手击倒前，让对手站到所受最后一击的位置，然后再慢慢倒下——这的确就像一场完美真实的战斗。

而且在修行篇中也能打出招势华美，能让玩家久久难忘的战斗。

这就是元气制作组全力倾注而制作出的《剑豪》。





的确是非常优秀的游戏

这么优秀的游戏当然有许多值得称道的地方。在游戏过程中不会有太强的紧张感，而且作为一款剑术游戏当受到很强的攻击并且开始出血，体力也会一点点减少，所以防守在游戏中也是非常重要的。当然其中的人物不会像真的打斗中一样死去，但他的"名声"会因为战斗的失败而降低。

现在分配给游戏的时间越来越少，但是那种白白浪费时间的游戏却越来越多。很难想像那种陪养了十几个小时的 RPG 角色一瞬间就消失了，那种充满垃圾时间的游戏让人失去紧张感。游戏和电影现在都成了大众娱乐的方式，但是坏游戏本身何尝不是在浪费时间呢!

本作现在在日本非常有人气，这不是也可以证明日本人追求用刀决胜负的快感吗? 当你被打死或败退的时候都会受到相应的惩罚，但是本游戏却没给我"日本刀"应给我带来的紧张感和爽快感。



类型:ACG 厂商:CAPCOM
机种:PS2 发售日:2001/1/25

对新世纪日式游戏《鬼武者》的思考

必然的《鬼武者》

在游戏中遇到的疑问——
主人公是『金城武』的电影与 PS 上的简直没法比。

说到《鬼武者》有许多值得注意的话题，但是最值得一提的是它的操作系统。它频繁的切换操作系统使我想起《生化危机》中游戏的操作系统，很难说这款游戏是不是借鉴那部作品而完成的，这使我们有不安的感觉。

但是刚刚接触体验版的时候其中角色平滑的动作让我精神为之一震。剑可以在各个方向移动，这和《生化危机》(枪不能随便移动)简直是天差地别。场面的切换让人没有丝毫的压迫感。用日本刀将敌人击倒给人以爽快感，并且把操作部分的急迫感全带走了。

《鬼武鬼》作为动作游戏，具有很强的潜在能力。因此我产生了疑问，作为日式游戏的《鬼武者》为什么具有和《生化危机》如此相似的操作系统？为什么游戏不利用日本人共有的意识——战国时代这一独特性而创造特有的操作系统呢？

既不融合也不决裂而共存的两部作品。《生化危机》追求的是恐怖、紧张。可以自由移动是《生化危机》的特点。

而《鬼武者》追求的是爽快感。这也是它为什么采用刀而不是枪的原因。不是说使枪就没有爽快感，只不过子弹有限，令恐怖感更甚。而《鬼武者》使用刀和妖怪战斗加入了日式风格，其中也有恐怖成份。

反映残酷的游戏越来越多。而日本人所熟悉的也并非用刀、剑砍杀生物。对于这种扭曲的时代剧，玩起来总让人有一种不爽快感。在海外这些表现残酷场面的游戏是受到严格年龄限制的，和日本刀比起来，其游戏的味道可能也大不一样了。

制作者对《鬼武者》的野心，也许就是想借用《生化危机》的系统和感觉，而使玩者产生那种残酷的感觉。





类型:ACG 厂商:KONAMI
机种:PS

武士游戏风潮下的牺牲品

不伦不类的《罗刹之剑》

好游戏自然不能错过，但跟风出来的游戏能有怎么样的提高呢？虽说科乐美经常会出些仿制的游戏，但这款作品确实模仿得有些唐突了。

与“天诛”相比，“罗刹之剑”的诞生实在没有什么更多的意味，也感觉不到什么新意。当然，就当时 KONAMI 初公开的画面而言，还是颇令人期待的。看完后很想尽快领略 KONAMI 在宣传时所许诺的爽快感，另一方面来讲，也很想从这部游戏中感受一下东洋武士在比拼剑技时的乐趣。

在游戏发售后，自然没有错过。也许是当时市场上还没有什么描写战国时代背景的动作游戏吧(现在有了“鬼武者”)，感觉还是很新鲜的。战国时代的氛围也展现的非常好。而对这部游的评价方面，也许是当时“天诛”的影响力太大了吧？总是不自觉的将两者摆在一起比较，虽然这种比较未必有什么意义。“天诛”与“罗刹”，一部是“神出鬼没”，另一部则是“正大光明”。“罗刹”中主人公的任务不是“天诛”中力丸的暗杀，而是老套的过关斩将。与“天诛”一样，游戏可选择一男一女两位人物。特别的是，两位人物各有故事，所走的路线自然也不相同。游戏中不是“天诛”那种真三维式的 ACT，而是以 CG 画面作为背景，自然谈不上什么转换视点，说其为二维 ACT 并不过份。战斗时的快感不强，与“天诛”中刀刀碰硬，刀光剑影的痛快淋漓的拼杀相比，“罗刹”则着实令人不满，而这也是这部游戏最大的败笔所在。

总的来说，这部游戏的音效、画面表现、操作上的虚假制约了“罗刹”的乐趣。如果各位将其简单的看成一部过关 ACT 的话，也许还能满足各位多年未有的闯关热情，但是严格的批判，“罗刹”却是一部不合格的游戏，尤其是在如此壮大的时代背景下制作者却没有能够好好的利用，玩家的大部分时间都在那无聊、虚假的拼刺中渡过。

毕竟这是 KONAMI 跟风的一部作品，虽然并没有直接而明显的借鉴，但是在当时的市场环境下很显然也是在利用“天诛”的影响力为自己造势。不过，好游戏就是好游戏，没能经受住市场考验的“罗刹”，制作者也没有借口可以为自己的失败开脱。

"黑子"、"粗"现实中存在的弊害

在移动的舞台上出现黑子或看不见的部分，对日本人来说，不会产生很强烈的感觉，与沉浸于游戏的世界里的感觉相比，这些都算不了什么。这也是之所以RPG能在日本非常有人气的原因吧。

RPG就是一部要花数十小时来玩的一部小说，在人物情节上出现矛盾点的时候一点也不奇怪。如果说有"黑子"算是……矛盾点，这你就算了，"黑子"根本算不上矛盾点。

表现现实的游戏在游戏过程中出现"黑子"顶多被认为作品制作时"粗"。和绮丽的电影相比，自己可以作为主人公出现在游戏中，早就将那些想法抛于脑后了。但是游戏已不单单是扮演，真实的感受也溶入其中。以前是"游戏就算了……。"而现在是:"即使是游戏……。"

现在的游戏中还留出一大部分给玩者自己幻想，这也是为什么RPG在日本这么有人气的原因。

从以上几点来看现在日式时代剧也真是意味深长呀。不仅仅是《鬼武者》、《剑豪》，最近时代剧中动作游戏的比重大大增加了。都是游戏者自己操纵主人公，闯过重重难关取得最终胜利。无论场面的设定上，还是操纵感上，还是作为主人公的参与感上，这些游戏可以说都是一流的。

想像在RPG游戏中越来越重要了，熟悉日式游戏的人一定从中体会了不少乐趣。这也是众多玩家选择日式时代剧游戏的原因。

这些时代剧游戏都是经过反复考证并创作出来的，而且几乎保持了历史的原貌，也绝不会有"粗"的感觉。

日本人典型的观念，日本人就要玩最日本的游戏，这也是日本游戏产生和发展的原因。这回介绍的几款游戏（《天诛Ⅱ》是向海外发展的游戏除外）都是典型日式游戏的代表。

制作者希望制造出"只有日本人才能懂。"或者"只有日本人才了解剧情设定的游戏。制作者和游戏者以此达到统一，今后仍然期待日式游戏的登场。

特辑2总论

日式游戏
应并不是昙花一现
……。

现实引入游戏，日式类型游戏也到了该改变的时候了。

魔杖四

游戏策划基础

本篇主题

菜单（三）

由于编辑工作失误，第8辑《游戏批评》"魔杖"第三讲中，未能注明第二章标题，造成读者阅读不便，在此向各位道歉。本辑将继续从首篇第三章开始。

我们想再次强调一下知识产权的问题，这里所刊登的都是资深设计师的智慧结晶，未经作者本人许可请勿转载。

编辑修订：叶伟

第三章 工具

界面设计的基本原则

要制作出一个有效、具有一定功能的用户界面，设计员必须遵守一些基本的原则。 本质上来看，界面并不仅仅是一个应用程序，它应该能为用户服务，是让用户与游戏沟通的唯一途经。 界面的设计为的是用户而不应是游戏设计员。

编者 我们常犯的一个错误就是往往以设计师或者程序员的喜好来调校菜单，事实上，这样完成的作品通常会有很大的风险。游戏开发人员的看法一般总是和普通玩家大相径庭的。

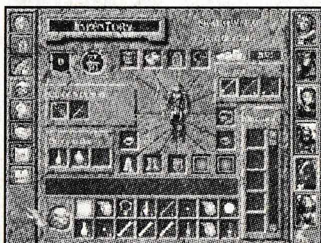
3.1 简易性

界面的简洁性要做到让用户便于使用、便于了解，并能减少用户发生错误选择的可能性，这一点在制作界面时就必须加以考虑。 **切记：每当你加入一个新的功能时，菜单的复杂性也随之增加。** 业界有一个通用的KISS原则可以解决这个问题：Keep It Simple & Stupid。 所以多余的界面元素必须被删除。 界面必须用最少的元素来达到支持用户行为的目的。



这里是四个不同简化界面的方法:

1. 减少视觉复杂性的功能,做到优先显示必要的元素并把其余的元素隐藏在子菜单中;
2. 为了能让用户理解,必须简化用词。 用词必须简单且精确。建议使用主动的和被动的词汇;
3. 有可能的话,把一些次要的功能归为一类以此来减少用户选择某些功能的行为。且如果用户愿意的话,他或她在选择归类功能时,可以节省时间(这通常称为"事先调整的功能" 如 F1 赛车游戏里,复杂的赛车调节指令都被归在了"赛车设置"选项中,普通玩家可以不管这些东西)。
4. 减少概念上的复杂性以此能让用户很快的了解界面的总体的功能,用户也能知道界面中的每一个元素是如何组织的,并且能按他或她的意愿使。所以,应尽量使用具简单功能的树状结构。



《柏德之门》角色扮/PC

这是一个具有传统 RPG 界面的典型的例子,在这里玩家(RPG 专家或初学者) 可以毫无困难的找到他或她想要的。

如,用一个磁盘的图标来表示记录功能 (左列最后的一个),其实在游戏记录中很少使用磁盘记录. 但是这种图标自从 Eye of the Beholder 之后就使用在差不多所有的 pc 版 RPG 游戏中, 为什么要改变这种从来没有发生过问题、并且已经为大多数玩家所接受了的设定呢?

重点 你应该始终采用一种逻辑的分析思维方式。 培训?天哪,你不会真的想去培训你的用户掌握菜单的功能吧? 再说恐怕也不会有多少用户会去看使用手册来了解菜单的结构和作用。所以当你设计菜单的时候,你必须持有在使用时不需要任何培训及参考手册的设计观念, 只有这样才能设计出一个有效的界面。

3.2 说用户的语言

界面中使用的是能反映用户本身的语言, 而不是游戏设计员或计算机专家的语言,并且是能让人轻松理解的。

3.3 使用户记忆的负担最小化

人脑并不是电脑, 所以在制作界面以及设计其结构时必须考虑人体大脑在处理信息时的限度。一个人的短期记忆是极度不稳定的和有限的——事实

上, 短期记忆在 24 小时内一般会有 25%的丢失率。 虽然长期记忆几乎是永久的和无限的,但是你不可能指望用户对菜单的信息存储和取用花上半辈子的精力。 对一般用户来说, 阅览一些信息要比记忆来的更容易。

实用向导

1. 在隐含图形的帮助下,使信息便于确认而不是记忆。
2. 在使用界面时,不应让用户记忆代码或复杂的界面操作。
3. WYSIWYG 原则(What You See Is What You Get)
4. 为了能便于查找及辨认信息,应使用不同的可视图标(把不同图标按种类归组)。



赛尔达~时之笛 N64

理解界面的使用——在屏幕上显示手柄的控制键及其对应功能, 这样玩家就无须记忆相关信息. 使用的功能键及其在手柄的位置使玩家一览无遗且始终在屏幕上显示必要的信息.

注: 可以发现游戏使用的是清楚且传统的图标: 心图代表生命力, 宝石代表金钱等. 游戏中代表剑的图形及隐含图标(宝石 = 金钱)是一个完美的例子.

3.4 一致性

一致性是每一个优秀界面都具备的特点。 界面的结构必须清晰且一致, 这样用户才能通过不同指令和其功能来浏览整个界面。 界面的一致性能让玩家架构他或她自己的使用方式, 这样才能优化应用程序的功能并且最大限度的降低错误出现。

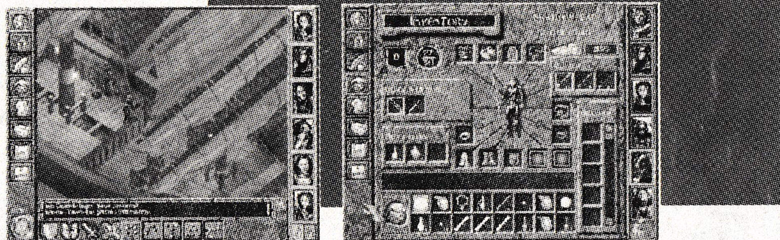
如何确定一个界面的一致性呢? 这只要看用户是否单从图形上就能够充份了解菜单的运作方式。 与界面的简洁性相同, 各页面之间的连接应当制作成比较容易认识的: 在使用每一个功能之前, 用户可以很快的预知某些操作会带来的结果, 这也正体现了他或她对菜单树状结构的了解。

做到界面一致性基本原则

1. 此规则使用于所有图形化或文本化的菜单指令 (见本部分的例 3)
2. 使用一致的可视图形。
3. 界面相同的部分必须具有相同的外观及功能。 例,如果"后退"键能让玩家回到主页,那么所有的具有相同外观的"后退"键应都能让玩家返回主页。

4. 在所有菜单的上下文中,用户做出的某一行为应始终具有相同的结果。比如,如果一个"储存"指令会打开一个新的窗口的话,那么所有相同的步骤都应有一样的结果
5. 主要功能键如 "记录"和"退出" 应该在整个界面中固定在相同的位置上,这样可以降低可能出现误操作的可能性,而且可以保持在屏幕切换及储存等过程中的一致性。

这里是一个界面一致性的例子



《柏德之门》角色扮/PC

在这里我们可以找到屏幕上(游戏,道具,购买等)图标设计的一致性。 在整个游戏中,玩家可以作出任何机械的动作,而不用担心丢失道具或作出一些非预想的结果。 角色栏(右边) 和选择条(左边) 构成了游戏/道具/购买等的整个界面。 不同的图标始终可以在它们特定的位置找到 (当图标不能被使用时它们会处以不能激活状态)。

3.5 清楚

至于"清楚",我们指的是整个界面必须在视觉上便于理解及使用。 我们可以用以下一些设计原则来制作一个清晰的用户界面。



极品飞车 3~赛车 PC/家用机

对一个有许多选项及参数选择的复杂菜单的赛车游戏来说,这是一个便于用户理解及操作的极好例子。

简单"滑行条"的使用可以让玩家轻松的调整每一个特性的百分比,并且可以通过对其它选项的比较有一个总体上的了解。

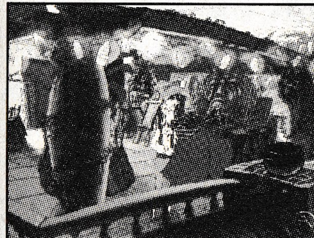
1. 应避免使用那些没有用处的及会妨碍整个界面的多余的指令,除非它们直接联系着整个游戏。
2. 使用一些在日常生活中很直观的标记或物体,以便能让用户轻松的认知它们的功能,或使用一些直接与游戏相关的元素及相似功能。

3. 应建立一个选项优先设置系统。一些比较重要的选项应突出显示。
4. 制作一个人性化的界面。 图片中选项条的空档不应被填充,以此使整个界面看上去有轻松感。让它自由呼吸。

3.6 用户的熟悉度

用户应该可以通过他们已掌握的知识来使用界面,而不应让他们为了使用特定的界面而去了解额外的信息。

1. 采用一些能帮助用户使用界面的向导指令。 通过使用用户通晓的指令,不但可以使用户轻松了解功能,而且也可以使游戏设计员的界面开发变的容易。
2. 如果在市场上存在一些与开发游戏相似的产品 (一般通过市场分析得倒),那么了解在这些界面中使用了什么以及其中一些游戏是否采用了这些指令是尤为重要的(可由此建立一个标准)。
3. 可能性: 组织一个意见团,让他们来发掘市场上被目标用户认可及赏识的游戏界面指令。



猴岛的诅咒~角色扮演/PC

这是一个使用方便的界面。 玩家只需在屏幕上点击鼠标,便能随处走动。 动作界面是由包含图标/动作的转轮所构成: 一个放大镜图标用来调查,一个手状图形用来捡拾,一个特殊图标用来组合物体等。 使用起来相当简单方便。

通过把在道具栏中选择的一个物件点击游戏屏幕上的其它物体,可以在整个游戏环境中让所选物件使用在其它物体上。

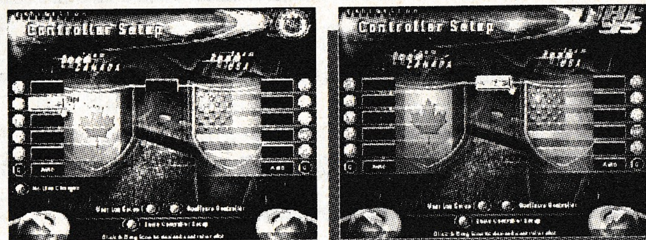
3.7 使用常见的类推功能

揣测未来用户的行为在设计菜单时是非常重要的,菜单开发人员必须想他们所想,做他们所做。不要忘了用户总是按照他们的方法来理解和使用菜单的。所以,我们就要用类比的方法:事实上,通过使用一个能让常见概念更加清楚的类比用法是很普遍的。

举例来说,当我们谈及计算机时,我们就会发现真实世界与虚拟世界中概念的类比: 卷宗与文件夹(真实世界)对比于文件与列表(虚拟世界)。

因此,使用一些用户熟悉的而不是为了某一特定行为而编写出的类比词是符合用户逻辑的。 当制作一个互动界面时,从用户的观点考虑且使用一个能让用户理解的方案是很重要的。

NHL 99 ~ 体育类/PC



上图中操作键菜单的使用是一个不错的类比功能例子。玩家所要做的只是选择他或她要使用的操控类型(键盘,手柄等)以及把图标拖至合适的地方即可(常见的视窗界面的"drag and drop"法则)。接着,如果他或她只是玩游戏中的这一方的话,只需把选项锁住那一方即可。

3.8 有序排列及语意学

对游戏设计员来说,制作一个有序的排列系统(一种能让用户轻松使用界面的语言)是很重要的。**这涉及有序排列及语意学的有机结合。**

电子游戏的标准是对游戏对象的**操控**。操控的关键在于适合有关行为的表示方法(或现实的模型)。**本质上说,即为从视觉层次上来加以思考。**(你可以请教图形设计员来作为重要的信息来源)你必须确信的是行为的视觉表示法是没有错误的或是完美的。(例,对于一个MAC操作系统来说,用户只要将一个磁盘的图标拖曳到垃圾箱里,便能将其中的数据从系统中删去,但对于一个MAC机的初级使用者来说,这可能意味着会给磁盘信息带来灾难性的后果)

3.9 安全性 —可预测性及可逆性

用户可自由的作出他们的选择,并且所有的选择都是可逆的。这可以让用户在使用整个界面时运转自如。

用户在使用时应不会产生偶然性失误导致不能返回的问题。这就是游戏及图形设计组的职责所在。应该让用户尽可能少的依靠他们的记忆来操作。如果系统中有相关信息的话,那么就应该立即提供给用户。另外,如果用户在使用菜单过程中产生误操作的话,他或她应该可以返回来纠正这些错误,或提供所发生错误及如何修改的清楚的描述和解释。

重点: **我们所提倡的是安全性而不是让用户在遗憾中使用界面。首先,应关闭一些与具体操作无关的或会对某一特定界面行为造成威胁的选项。**

再者,应安装一个防止危险行为产生的信息介入系统(例,当你要退出一个WORD文档时,如果所用的文档还未保存的话,这个软件会提示用户所作的行为会令数据丢失。)

3.10 可接近性(始终保持快捷及便利的访问)

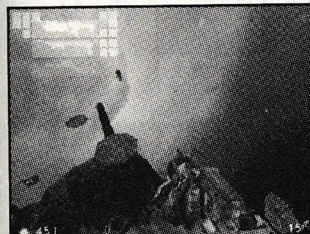
为了能连接所有的功能,应使用户在同一时间访问大部分的界面元素。另外,在用户通过一系列的窗口来使用界面时,保留所有的累积信息是很重要的,这样用户就可以记忆最少量讯息。应让用户在进入菜单下一页时,尽可能的选择一个选项。

3.11 灵活性

应尽可能的使元素的互动双重性(鼠标器,键盘或手柄)。不要把界面限定在只使用一个互动工具上,因为用户可能也习惯于另一工具。

3.12 人性化

增加效率及用户满意度才能使界面的人性化特征加以体现。(一个简单的例子,Winamp及其可在网上下载的数以千计的插件,或在QUAKE游戏中让玩家设计皮肤的系统。)此外,必须确保玩家可以保存他或她自己的参数设定(当这种设定适合于游戏的话)。



半条命~射击/PC

一个完整的界面可以让玩家自己决定所用的键盘及鼠标(或手柄).

从选项及突出多人游戏的功能来看,这个界面与QUAKE很相似. 它与QUAKE界面标准的不同在于武器选择方面(证明标准有时也可以被改进的). 游戏中用五个具有多重选择的数字建来选择14种武器,而不是象QUAKE中每一个数字对应一种武器(10).

应具备支持专家级及初级玩家的系统。初级用户不可能永远是初级用户。提供界面浏览的快捷方式也是一个不错的功能,它可以更进一步的简化界面。(例,对于每一个游戏的键盘设置,应具备保存用户档案的可能性。这无疑给游戏增加了一个新的功能:保存用户档案的可能性而不是让他们每次进入游戏都重新设置。)

待续

HUDSON 日本风情 哈德森

这就是电软 WP 君经常提起的"糊狮"公司

责编：彩火·阳

本部重议

	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
天师	8.0	炸弹人是好玩绝顶，音乐绝妙。	6.9
莱因	7.0	HUDSON 的游戏真好玩吗？	
PERFECT	6.5	没有创新，没有热销作品。	
彩火·阳	6.0	过于日本化，对于中国人来说不太适合。	
WP	8.5	炸弹人、炸弹人、炸弹人！！！	
S·P	7.0	粉可爱的炸弹人、贝兽，和 SS 上激动我的天外魔境。	
风林	5.0	已经落后时代喽！	

游戏本土化过高好吗？

HUDSON 是伴随日本游戏机游戏业一同成长起来的老牌企业之一，她曾经有过自己的辉煌，也曾经陷入过低谷，但值得肯定的，是她始终立足本国文化的矜持。浏览 HUDSON 公司本社制作出来的有名作品，其中半数以上恐怕都是像我这样不懂日本文化的人敬而远之的。

好在有炸弹人这个好朋友与我们同在，看了小编们对 HUDSON 的评价，恐怕感情都与炸弹人不无联系。可惜现在的 HUDSON 已经在游戏上不尽心了，不知什么时候她还能再现出当年推出炸弹人时的光彩。

浅谈 HUDSON

靠电脑游戏发家

哈德森公司在日本最初只是开发和贩卖电脑游戏的，1978 年的时候，他们仅靠很简单的 BASIC 语言就开发了不少简单却很有趣的游戏出来，这种以较少投入开发创意见长游戏的理念在当时的确让公司制作出一些大受好评的产品，并使公司名声大噪，人气直升。

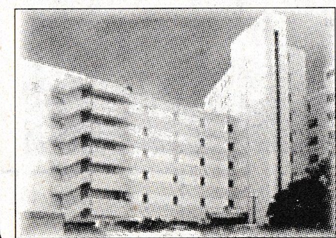
对于哈德森而言，游戏的历史就是哈德森的历史。要怎么才能使游戏变得更加好玩？这就是哈德森公司探索已久的问题，至今仍然不断地研发新游戏类型。哈德森的代表作品不用说就是"炸弹人"、"桃太郎"系列作品，在其盛行时拥有不少的游戏迷的支持，每个系列的作品都有相当好的销售成绩。在游戏机产业高度发展之后，哈德森公司也开始了一些娱乐场，提供给人们高娱乐的游戏世界。

HUDSON 公司概要

法人代表：工藤 浩
现役副社长：中本伸一
设立年月：1973/5/18
职 员：405 人（其中男性 321/女性 84）
会社地点：062－8622 札幌市丰平区平岸 3 条 5 丁目 4 番 22 号ハドソンビル
资 本 金：17 亿 5860 万日元
营 业 额：70 亿 7000 万日元（2001/3 期）
开发对应机种：GB、SS、PS、PS2、GBA

公司主营事业

公司经营内容主要由家用机游戏软件、接受委托软件开发、网络软硬件技术开发和计算机新技术研发四部分组成。


公司办公大楼。

致力发展网路游戏

在网落已逐渐同电视、电话，甚至衣食一样成为人们日常生活的一部分的今天，忽视网络的价值，几乎就等于失去新领域的发展契机。HUDSON 目前已经将网络作为自己创作营业新区域的良田。从公司主要营业内容以及最近大量发布手机游戏可以看出来，HUDSON 公司对网络的热中程度甚至已经高于对游戏的投入了……或许这是作为游戏玩家的我们所不愿意看到的？

对销售十分注重

哈德森为了加强与顾客的亲密关系，更加了解顾客的反应，经常会制作些很具体的问卷资料，如购买履历分析、RMF 分析、购买原因分析、回收率、购买金额分析等等的资料统计规划，为的是拟定下一次游戏发售的方针。

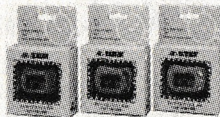


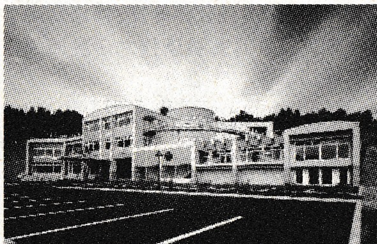
不看不知，原来……

HUDSON 竟然对技术领先孜孜不倦

虽然在我们印象中，HUDSON 公司并不像 SEGA、NINTENDO、SONY 这些业界硬派同仁，而是更注重游戏本身，使用的多是比较成熟的技术而已。其实，HUDSON 在进入 20 世纪 90 年代以后，就已经开始注重公司本身在软硬件技术上的实力了。

HUDSON 公司于 1992 年在札幌市南区建立了自己的中央研究所大楼，并以此为基地着手影像、音效技术；电脑三维动画技术；专用半导体设计；专用操作系统以及图象压缩技术等等多方面的研究。以 HUDSON 公司规模来讲，其研究范围之广，投入之大，确实令人刮目相看。





小参考：关于 HUDSON 新技术职员待遇

①公司奉行年薪制，一年 16 个月工资，（至少 400 万日圆以上）。

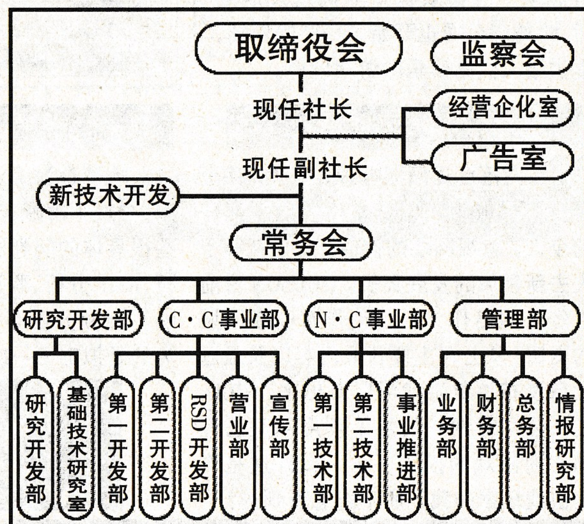
②提供员工各种社会保险，退休金，以及报销车费，保证工资每年增长等。

③工作时间 9:30～18:00，实行周双休，有暑假，每年会有休假。

总体讲，HUDSON 作为老牌公司而言，待遇是不错的，尤其是福利水平较高，但这可是建立在员工努力工作的基础上。

这是 HUDSON 公司公布的公司管理流程简图，供有兴趣，并有专业知识的参考。

从此图看来，HUDSON 公司规模并不十分庞大，管理流程比较简单。



现在还是让我们回过头来专注一下

透彻分析"猢狲"公司的游戏领域



说到 HUDSON 在正统游戏界的领先地位，应该是上世纪（恍若隔世啊）80 年代末期，特别是在 NEC 公司推出 PC－E 系列主机的时候，HUDSON 确实是在业界和玩家心中拥有崇高的地位。那个时期的 HUDSON 也确实为游戏界留下了诸多人气系列，包括早先的成名作，像《炸弹人》和《桃太郎》系列在内，HUDSON 的招牌作品频频出现在游戏杂志的显要位置上。可惜随着 NEC 主机的没落，HUDSON 在游戏上的造诣也受到抑制，现在反而更多投入到手机网络游戏的开发中了。

日本童话桃太郎系列

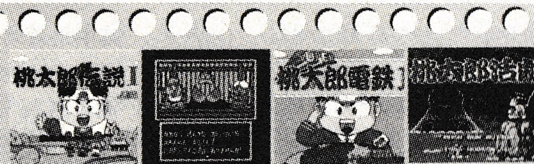


《桃太郎》可是哈德森支撑门面的大作系列。最早在 FC 上登场的"桃太郎"，其浓厚的日本风韵着实是让日本玩家一直都很喜欢。不过可能也就是因为太过于日本化的缘故，这个游戏在海外应该不会有太大的市场，至少中国人还是更熟悉美猴王吧。

与《桃太郎》正统系列不同的《桃太郎电铁》系列则是将娱乐与快乐放在了首位，大富翁式的游戏进行方式，日本风格的搞笑手段，真是可以让所有玩过的朋友对其乐而忘返。

如果将"桃太郎"作为一个总标题，那么属于这个范畴的游戏还有《桃太郎活剧》、《桃太郎 RPG》。他的成功除了以日本童话故事人物作为主要架构外，故事剧情在每次都有不少改进，总会给人焕然一新的感觉，所以成功总是唾手可得。而且这个系列还总是伴随人物玩偶、玩具等相关产品的推出，让公司既增加了收入，也提高了桃太郎等人物的人气，更让它们成为老少皆宜的形象。

不知国内的玩家对"桃太郎"的故事是否熟悉，反正小可对此的了解真是点到为止，尤其看着满屏蝌蚪文，更加深了反感情绪。到真是对"电铁"有点感情，毕竟是游戏性至上的系列，真值得推荐。现在好像已经在 PS 上出到 7 代了，好不好玩自己试试？

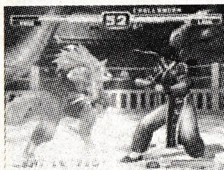


炸弹世界的英雄



《炸弹人》可是游戏界里数得着的老明星了，当年在FC上玩得不亦乐乎的游戏现在始终都是超级作品。应该说这是一个很适合全家玩的系列游戏，不但人物形象可爱，而且游戏性质简单容易上手，真是"童叟无欺"的好作品。这样平易近人的游戏是出现在多平台上的常客，并且连N64上都有表现十分出色的3D《炸弹人N64》。不过最好玩的《炸弹人》嘛，按照电软风林的强烈推荐，认为还应是土星版的《炸弹人》最好，可以最多10人同时游戏的炸弹人的确更是乐趣多多。

人体兽化的3D格斗



其实无论《炸弹人》也好，《桃太郎》也好，都算是上个时代的作品了。进入次世代以后，《血腥咆哮》正是在提倡3D技术和超靓画面的新要求下HUDSON推出的典型代表。据说当年《血腥咆哮》尚未发售时，曾遭过不少玩家的讽刺。许多人认为哈德森未曾制作过动作格斗游戏，对格斗游戏的理解值得怀疑，所以外界都持不信任的态度，甚至认为哈德森可能会败在这款游戏上。但结果到出乎众人



PS2上的DNA值得期待。

的预料，其画面、游戏的流畅度、人物设计等都有一定的水准，完全可以媲美其它3D格斗游戏。移植到PS后，更受到广大玩家的喜爱，而且2代表现同样可圈可点。可以说，《血腥咆哮》已经是HUDSON现代化的典型代表，其意义几乎等于老牌的《炸弹人》。现在PS2上的3代，和新作《DNA》成为捍卫公司游戏界地位的代表，但结果如何，恐怕还不容乐观。

其他经典游戏是什么？

不知各位对HUDSON到底了解多少，反正在我仔细了解HUDSON资料之后，才发觉她真是与不少我们心中的经典联系多多。

忆 冒险岛

其中最著名的就应该是《冒险岛》了吧。FC上乱蹦乱吃，头带太阳帽的"高桥名人"还真是人气奇高。想必他带给你的快乐足够多吧。

忆 《原人》系列

虽然彩火从来没玩过任何一款"原人"但看到她在众多机种上无数的版本后，想不承认她的厉害都不行。

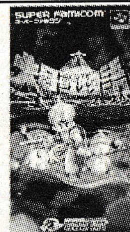
忆 《魔神英雄》系列

《魔神英雄》，我最喜欢的动画之一。虽然不是什么很叫座的游戏，但在FC末期的表现确实很好。反倒是PC－E版的表现差强人意。

忆 《天外魔境》系列

《天外魔境》HUDSON公司RPG游戏的代表经典，应该是当年PC－E上支撑门面的超级RPG招牌。特别是在卡带时代，CD－ROM的《天外魔境》以她超级华丽的画面和经典剧情让无数玩家倾倒。甚至宣布土星版时，不少玩家都认为她能够为SS带来突破性进展。但结果吗，表现实在一般，让人觉得有点坐享其成的感觉。不过那版据说72M级别容量的超任那版因为国内很少，所以不好发表见解。

忆《大贝兽物语》系列



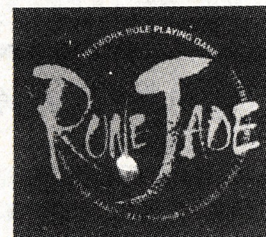
《大贝兽物语》，虽然是SFC上的作品，但总觉得她就是哈德森RPG游戏最高水平的表现了。



忆《鬼神童子》系列

根据同名漫画改编的游戏，当年超任版因为漫画人气以及游戏出色的画面赢得不少好评。

其运用网落的新形态游戏！！



哈德森近来转型意图十分明显。去年做过两款名为《龙创骑兵》和《暗之魔神》的游戏。第一款游戏最为特别之处就是以E－Mail进行"多人参加型游戏"，无论何处无何时只要能E－Mail就可游玩！不论是在Windows或Macintosh，只要是可以读取E－Mail的环境之下，任何人都可以参加这游戏。运用E－Mail的网上功能可以互动进行的游戏。而第二款游戏是预定在DC主机上发售的网路RPG，在网路内以共同的场所做为舞台，并且加以改良成为多人游玩的游戏空间。这两款游戏在连接上网后可以和其它的玩家交换情报或是一起冒险，就算是在家中也可以和全世界的玩家作真正的互动。



找了几个哈德森游戏的小秘密

A1 在 HUDSON 推出的游戏中，拥有最多版本的是哪个系列呢？

回答 最好的游戏可不一定是最卖座的哟！而且我们也不会期望有几十个版本的《大贝兽物语》或《天外魔境》吧，那这些名作也就贬值了。回归正题，倘若把《桃太郎》、《桃太郎电铁》、《桃太郎 RPG》等等算在一起的话，将会出现一个天文数字的系列，而且《桃太郎电铁》以 14 部不同版本荣登第一王座，而且遍布机种也最广，连 HUDSON 惟一一个在 GAME GEAR 制作的游戏也用了《电铁》这个题材。其他榜上有名的还有：《冒险岛》11 个版本，《桃太郎》11 个版本，《原人》12 个版本，《天外魔境》7 个版本。

A2 HUDSON 公司总共出了多少游戏，并在哪个机种上推出最多呢？

回答 要说总共推出多少游戏嘛，截止至 2000 年，包括 i－mode 游戏和网络游戏在内，共有 321 款发售。（好象不是很多？）

至于 HUDSON 最支持的硬件，自然少不了 NEC 了。当年 NEC 推出 PC－E 系列主机的时候，HUDSON 可是她最大的支持者，其地位宛如 SONY 时代的 SQUARE。尽管由于硬件限制等其他原因，PC－E 始终未能占据业界主流，但 HUDSON 确实是在上面花了大量心血——120 款不同类型的强劲作品便是最好的证明。第二位的是 GB，有 41 款以上，FC 与 SFC 同为 38 款居第三位。

A2 HUDSON 公司哪年做的游戏最多呢？

虽然单纯知道答案并没有什么实际意义，但可以从中得知 HUDSON 公司游戏领域里的黄金时代在什么时候。根据手中的资料，游戏发售最多的年份是 1998 年，共有 33 款游戏推出。虽然当年最卖力的时候应该是 PC－E 红火的那几年，并且在 1992 年也有 31 款游戏发卖。不过 1998 年对于 HUDSON 来说好象有点回光返照的意思，从此之后便在游戏圈内出现下滑趋势。1999 年降为 26 款，2000 年竟然降到 13 款！而且 2000 年竟然也只有 3、4 款正统游戏，其余皆为新形态的网络游戏。不过这种降落势头在 PS2《血腥咆哮》推出后，有所缓和。

A3 HUDSON 公司最贵的游戏是……

最贵的当然是超任时代的游戏了。那时不知是业界状态过于良好，还是老山内铁碗政策十分得手，反正 HUDSON 价格最高的游戏全诞生在那时。其中 1994 年超任版《大贝兽物语》售价 10900 日圆名列第一，真不愧是本社最强作品呀。

HUDSON 公司的发展历程

时间	事 件
1973/5	以 500 万日圆为资本建立 HUDSON 软件有限公司。
1975/9	开始销售 PC 相关产品。
1978/3	开始开发并销售 PC 游戏软件。
1982/3	在东京千代区开设东京事务所。
1984/7	开始在任天堂主机 FC 上制作发售游戏软件。
1984/11	将公司名称变更为 HUDSON 软件株式会社。
1985/6	东京事务所迁到东京新宿区。
1987/7	与 NEC 公司一同开发推出新型游戏主机 PC－E。
1988/7	出资 1000 万日圆设立管理版权全全控股子公司。
1988/11	出资 2000 万日圆建立技术开发销售全全控股子公司。
1990/8	开始为任天堂 GB 开发销售游戏软件。
1991/4	出资 5000 万日圆建立 HUDSON 计算机设计师学校。
1992/1	开始销售任天堂的"the Nintendo Entertainment System "软件。
1992/9	在札幌市南区开设中央研究所。
1994/3	为 NEC 新游戏主机 PC－FX 开发 32 位 HuC62 系统。
1996/3	开始销售制作世嘉公司游戏主机土星的游戏软件。
1997/2	将 HUDSON 计算机设计师学校更名，主要从事玩具业设计开发。
1997/8	开始为 N64 开发销售游戏软件。
1997/11	开始为 PS 开发销售游戏软件。
1997/12	开发销售行走计步器。
1998/5	育成游戏"怪兽农场 2"PS 版发售。
1999/2	本社育成散步计得到日本经济产业新闻优秀奖。
1999/3	开始开发销售世嘉游戏主机 DC 的游戏软件。
1999/5	东京事务所转移到东京中央区域。
2000/2	售出所有 Mirai Keikaku Co.，Ltd. 的股票。

本文摘自:台湾省杂志《超级玩家》

抓住流通市场

面对日本挑战





流　通

对至今一直以贩售"Windows"等各式各样电脑软件的微软而言，XOBX将会是他们的第一台自家平台的硬件主机。因此，微软将会以怎样的方式来销售XOBX，这点一直倍受游戏业界及玩家们，甚至是其他业界的注目。但微软表示，"有关于流通方面的事宜，现在我们与合作的公司、企业正在进行合同的最终调整，等到一切都完成结束后，我们将会连同细节部分一起宣布。"

大浦董事认为，若以基本的思考方向来看，微软的工作在于做"好主机"、"好游戏"，并寻找"好的合作伙伴"，请他们代为销售游戏，这些就是微软的工作，除此之外的事并不适合微软插手。况且，微软一开始就没有经营流通事业的打算。大浦董事表示，只要能与擅长流通的伙伴合作，并将一切事宜交付给他们的话，这样就足够了。虽然其他的主机制造公司都有在经营硬件或软件的流通，但若参与自家硬件平台的流通事业，很可能却只会让经营流通官道的企业或商家的利益减少。正是基于这点，微软决定将不参与XBOX的直接流通，乖乖的做好属于自己的基本工作。

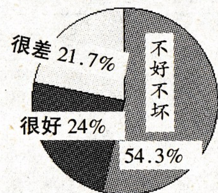
大浦董事说，"其实我们于XBOX的行销模式上并没有特别的与众不同，和日本现今游戏软件流通的方式实际上差别并不大，惟一的不同点是，我们将流通的一切事务完全委托给和我们合作的公司而已。这种经营风格，原本就是我们在PC平台世界中实行的同盟战略，现在只是完整的套用到TV游戏市场上而已。"

其实在2月14日时，微软与日本Happinet以及SOFTBANK CONNERCE，三方已经于XBOX销售业务委托上的讨论达成一致意见。根据这次所讨论出的事宜，初步决定由Happinet设立"XBOX事业准备室"；而另一方面，SOFTBANK CONNERCE则着手准备创立"统括XBOX贩售事宜"的新公司，并也设立"XBOX事业准备室"做为准备工作用。2家公司都将于6月开始对应各方的要求。日后，Happinet在对小卖店进行营业活动的时候，将同时管理XBOX的物流；而SOFTBANK CONNERCE，将以微软合作伙伴的身份，藉由新成立的公司推展对小卖店的营业活动。

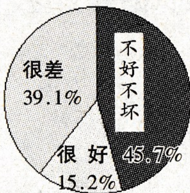


XBOX外型公布之后，日本对其感受如何呢?下面是对100家游戏公司进行问卷调查得出的结果：

Q1:对XBOX主机的感觉：

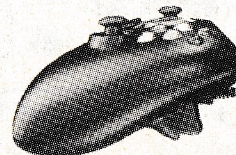


Q2:对XBOX手柄的感觉：



宣　传

微软在XBOX发售时，最初的目标年龄层在哪儿呢?根据微软的回应，"以商业市场的手法来进行的话，无论电脑平台，或是其他平台都差不了多少。首先，将目标放在核心玩家上，向他们推荐XOBX，等他们了解到XBOX的好处之后，然后再藉由他们将XBOX的"好"推荐给其周围的人知道。如此一来，消费群就会越来越宽广了；也就是说，真正热爱游戏的玩家是我们的优先目标。"





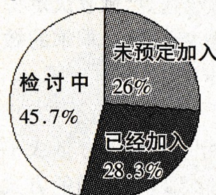
"不过，虽然说目标是核心玩家，但那其中也包括了小学生，到时就会演变成不得不与N社竞争的局面。在XBOX初期要与N社竞争这一年龄层的玩家实在不易，所以目标就不得不转变到中、高中生的年龄层上了。但偏偏这一年龄层的玩家通常都将零用钱用在唱歌、游玩等方面上，能够吸收的程度有限，结果到了最后，能够有自己的资金购买游戏的，就只剩下18～30岁这个年龄层的人了。也就是说，这些人将会是我们的初期目标。"

软　件

一台游戏主机能力再强、流通渠道再广、宣传再浩大，但没有能够吸引玩家的游戏也是不行的。而由美国人所生产的游戏主机 XBOX，最令人在意的也是这一点。不只是日本人要注意，许多其他国家的玩家也很在意吧，毕竟他们大多是玩日本游戏长大的。若 XBOX 的游戏不能满足日本玩家的话，自然也就不能满足他们。

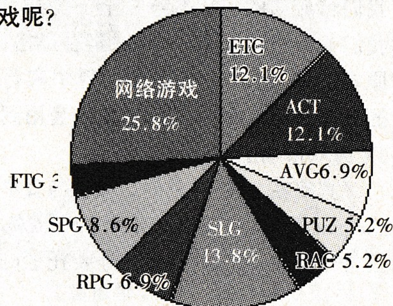
其实从数字上来看，全世界加入 XBOX 的游戏公司约 200 家，而其中就有 1/4 是日本公司，这个数量看起来似乎很多，但比起 PS2 的游戏公司阵容就似乎逊色了点。为了解除玩家对 XBOX“软件”的疑惑，我们在此列出 100 家日本游戏公司的问卷调查结果：

Q1:会加入 XBOX 吗？



从“是否加入 XBOX”来看，目前日本游戏公司以考虑者居多，看来只要微软用心一点，可以争取到更多支持？

Q2：想在 XBOX 上制作什么类型的游戏呢？

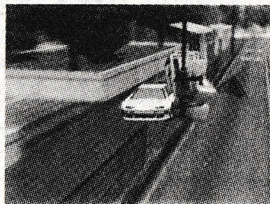


从结果看来，各家都看好 XBOX 的网络功能，都想咬“网络游戏”这块大饼呢。

日本 XBOX 事业部？！

XBOX 是由美国微软所开发出的主机，那……“日本 XBOX 事业部”是？其实美国微软早就想到美版游戏可能会不适合日本人，因此老早就成立日本 XBOX 事业部了。早在开发 XBOX 的时候，日本 XBOX 事业部就提供了美国微软各式各样的意见与情报，无论是市场或日本玩家的喜好等，各方面信息都会传向美国微软本部。所以说，XBOX 虽然是美国主机，但有不少理念是来自日本的。而日本 XBOX 事业部除了协助主机的开发工作外，现在也已经开始制作游戏了。当然罗，是“日本型”的游戏啦。

或许有些玩家还是觉得怪怪的，虽然讲了这么多，但依然还是看不到几款 XBOX 的游戏。虽然目前已经有诸如 DOA3 这样的游戏发布，但根据大浦董事的说法：“就算现在开始开发游戏大作，也难赶上 XBOX 发售日。所以与其先讲了让人空期待，还不如等待好时机来公布。”所以，各位玩家们，先不要急着说支不支持 XBOX，还是等到发售前再决定明智一些吧。



莫管外界直说“低迷” PS2 内质硬朗仍展“功成”

本文摘译自：日本《电击王》2001.3

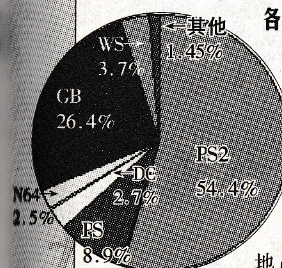
“只有硬件成绩，却失去了最重要的游戏软件市场。”这些传言，在 PS2 发售初期狂热逐渐冷却之后，就一直被人口耳相传，国内对此更是抱有强烈的“不满”。但好的基础是成功的一半，硬件市场上的成功不正是 PS2 内质硬朗的表现吗？

虽然 2000 年没有销售纪录达到百万套的游戏存在，但是达到 10 万套销售量的游戏却有 20 款以上，“不受欢迎”的说法不见得就是事实。而且，就是在 2000 年上市的游戏中，也有《剧空间棒球》、《真·三国无双》、《7～莫尔莫斯骑兵队》和《机动战士高达》等几款既有优良制作水平，又有不错销量的软件存在。只是，还没有出现过强力杀手级游戏，这点应该已经伴随今年《鬼武者》、《GT3》这些强力软件的登场，就迎刃而解了。

资料显示出的 PS2“强势”

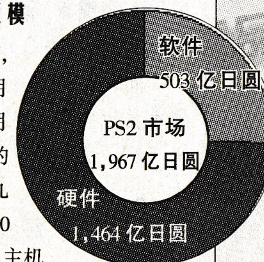
由下面两幅圆饼图所示，数据明显表现出 PS2 的“强势”。再看看游戏软件的部分，PS2 超过 500 亿日元的软件规模绝对不是小数字，只不过 2000 年重点被“勇Ⅶ”及“FF Ⅸ”等等 PS 游戏分散了而已。

各机种销售比例



左边圆饼图表示出自 2000 年 3 月 PS2 发售至同年 11 月为止，各个游戏主机销售比例。从其结果看来，PS2 压倒性地占有过半数以上的市场占有率。由此看来，可算是证明了 PS2 为 2000 年最受瞩目的游戏主机。

PS2 销售状况规模

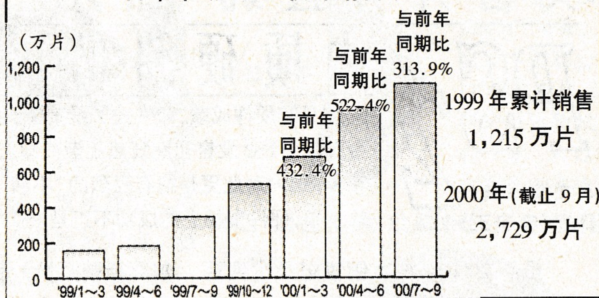


右边的圆饼图，表示了 2000 年 3 月至年底商战前 11 月 PS2 在软、硬件方面的销售规模，在短短九个月里创造了近 2000 亿日元的巨大市场。主机占了总销售额的四分之三，软、硬比例约为 2:1。

活化 DVD 市场的功绩

游戏主机史上首次搭载了 DVD 功能的 PS2，的确使 DVD 市场的普及速度大大加快。虽然 DVD 在 PS2 发售之前就已经逐渐开始普及，但在 2000 年能够保证与前年同期相比的三到五倍增长率竟是相当平常的，展现出令人惊讶的增长。由于 PS2 带来数以百万人计的 DVD 用户增加，必然能够带来 DVD

市场的急速增长。不仅如此，为了对抗 PS2，专用 DVD 播放机也不得不调低价格，或是配合 PS2 发售推出“黑客帝国”等当红影片，使业界受到 PS2 的间接影响而存在。



DVD 影片与相关游戏一同销售效果好

TSUTAYA（日本最大的连锁影带、CD 租售店）的 DVD 市场比起一般性的 DVD 贩售，增长率更加可观。在 2000 年 5 月份，DVD 影片出租率比起前年增长 1447%，DVD 影片销售率也达到前年的 1354%，显示了惊人的增长。这些现象当然可以视为 PS2 的出现成为扩大 DVD 市场引信的效果。

而现在，TSUTAYA 将“合金装备”的宣传 DVD 与游戏同时陈列，也设置了剧场版“钢弹”DVD 与 PS2 版“高达”的共同专框，这也可说是在意识到 PS2 之后，经营复合商品的 TSUTAYA 方能够做得到的卖场拓展的一环。



（取自 Culture Convenience Club 宣传部）

强化 DVD 机能 PS2 其真正价值……

2000 年 12 月 8 日，SCE 发售了新型 PS2“SCPH－18000”。此型 PS2 主机的最大特征，就是附有方便于操作 DVD 机能的专用摇控器，此外控制 DVD 机能的部分也加以改良，内藏至主机内部。

使用遥控器，将可以用按一个钮的方式使用 DVD 机能，操纵便利性立即向上提升不少，这次又追加对应了慢速放映以及扫描片头等特殊放映功能，使得以前难以操纵的 PS2DVD 机能一举进化到与 DVD 放影机不惶多让的地步。

此外，该遥控器上面也设有普通手把的摇杆，拿来玩格斗游戏当然是不适合，不过像是“勇者系列”等选单型的游戏，就可当作是单手用无线手柄，达到超越一般手柄的舒适游玩效果。



日本机器人大展 2000

本文摘译自：日本《电击王》2001.2

机器人（Robot）早在黑白胶片时代，就是十分轰动的话题。早年日本机器人“明星”们对人们的生活也产生了很深的影响，特别是知名漫画家“手冢治虫”老师创造的铁臂 ATOM，更是深入人心的角色。日本机器人展——“ROBODEX”的盛行，或许与此有很深的关系。“ROBODEX 2000”于 2000 年 11 月 24 日到 26 日，在横滨际平和会议场举办。

彩火：通过手头的资料得知，本界展会参观者非常多，以至于开展期间经常因为参观人数过多而停止进入。可以说，要想看“金属人”可比看真人费劲多了。这种情况既让本人吃惊——感觉好象日本人都特别爱外出参观，以至什么展会都可以举办得很火；也觉得很失望——不知何时如我辈者能不仅仅从文字看，而是亲自去体验一番。这次，我特地挑选出几个著名厂商的主打机器人的介绍，算是摘梅几颗，不知能止渴……否？



展会入口处，体形巨大的危险灾难现场处理用机器人 T5。

HONDA 公司的 ASIMO



在中央走道展示了此次展会重头之一的 HONDA 公司 P 系列人型机器人。P 系列人型机器人算是近年来比较知名的品种，它同人类一样，可以双脚站立步行，而且外貌不再是骨头般的机械外观，而是更接近人类的外表。HONDA 的摊位以 P3 的后继机种 ASIMO 做了散步及跳舞的展示。

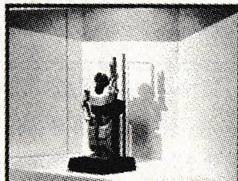
ASIMO 一出展台便向观众挥手，并走到中心位置做了转圈、后退等动作，并跳了段小舞。

ASIMO 的三项特征：

1. **小型化。**ASIMO 由 P3 的 160cm/130kg 减为 120cm/43kg。ASIMO 使用新的骨骼构造，使得体重得到 20% 的缩减，否则 120cm 的 ASIMO 重量会达到 54kg。
2. **活动范围扩大。**ASIMO 不在由工作站控制，而是用事先指令输入和遥控器进行操作，并且手腕关节等活动范围也大幅增加。
3. **步行知能化。**ASIMO 到目前为止步行可分为直线及旋转（方向修正），此次在旋转时加上了即时的重心倾斜预测，边走边调整自我重心，使得步行更自由。

HONDA 以“机器人和人类一起生活”为目标，致力于机器人的家庭用途。

SONY 公司的 SDR－3X 和 AIBO Ⅱ



SONY 摊位上的 SDR－3X，是采用了 AIBO 的娱乐控制系统"OPEN－R"的人型机器人。SDR 为 Sony-DreamRobot 的简称，其本体尺寸为 220×140×500mm，重量约 5.0kg。由于以家庭娱乐为方向，所以用小型化来减低生产成本。目前还未打算上市，但如果公开销售的话，售价可能会等于一辆新车左右。

SONY 在展会上用 SDR－3X 跳了一段目前日本年轻人最时兴的舞蹈"パラ・パラ"，被各大媒体争向报导。其动作水平之高，让人有"也许再过几年机器人就会抢掉舞蹈老师饭碗"的感觉。除了跳舞，SDR 还表演了"中国功夫"，并能做出"金鸡独立"的高难动作。让许多

SDR 的特征五点：

1. 高动力关节马达。
2. 高速布行及平衡系统。
3. 语音认识。
4. 圆形认识。
5. 扩充卡插槽等。

参观者想起了 VF 里的"陈佩"。此外，SONY 还用录象展示有体育机能的足球 SDR。



看样子与机器人共同生活的日子不远了。



编辑部都说它像——猫。

SONY 摊位上另一个重头戏，就是自律型机械狗 AIBO。去年在线销售不到 20 分钟全部卖光的景象仍旧历历在目，今天我们就已经能够看到改进型的二代 AIBO 了。这次 AIBO 是以幼狮为设计原型，非常可爱，不愧是人气第一的"电子宠物"，作为礼物送人或者自己养着，都是一件让人快乐(钱袋痛苦)的事情。

展会上其他一些花絮

①电话公司 NTT 摊位上展示了使用手机无线技术制作的远距离操控的，外型像公主一样的机器人，以显示自己无线技术的实力。

②万岱公司展出了自律型机械甲虫——WonderBorg。可用掌机 WonderSwan 做行动模式设计，而且也已经推出可用电脑进行控制的版本。

③Tomy 展示了类似 SEGA 波琪的自律型机械狗 DogCom。

④此外较特别的还有太阳能水母。

既然是科技相关展览当然也会有许多学校和研究机关参加，如日本早稻田大学的吹横笛的机器人，及其它人体关节等研究的机构。其中大概以人头的开发最耐人寻味吧(笑)。



再见喽！

日本游戏界的重量级盛会
东京游戏展



本文摘自：台湾省杂志《WW》周刊

从 1996 年夏季开始，每年两次的 TGS(TOKYO GAME SHOW)已成为游戏界里最大的盛会了。每次活动的规模平均都有 15 万人次前来参观，并且有许多厂家也藉此推出新作或是发布重大消息。虽然国内玩家对 TGS 很熟悉了，但她的来龙去脉是怎样的呢？彩火特选此文，希望朋友们能看到剥离游戏外衣的 TGS 究竟是什么样子。

TGS 的沿革与历史背景

1996 年 8 月，第一届 TGS 在于东京国际展示场开办，共有 87 家厂商参展，参观人次达 109,649 人。

TGS 是由"社团法人电脑娱乐软件协会(简称 CESA)"所主办的，以"用最直接的方式将厂商手上最新的情报与商品提供给消费者"的理念为目标，使消费大众可以通过这个活动获得直接与厂商接触的机会。正是在这个理念的指导下，TGS 提供了一个给消费者来直接面对厂商，也给厂商直接面对消费者的互动机会。

TGS 活动的主要类型

既然是以展览为中心，那么，大规模的展示场与热闹的展示活动自然是不在话下了。通常在 TGS 会场上所举办的活动，大致上有右面所举的一些种类。可以说是琳琅满目，足够让参加者逛个痛快。不过，由于参加人数众多，有时即使是挤进会场了还不一定到的了摊位或是展示场……(笑)

- 新作游戏的公开、试玩，或是试用版的发送。
- 会场限定商品贩卖。
- 游戏大会。
- 声优、游戏开发组座谈会。
- 摔角现场秀(不要怀疑，真的有办过)。
- 现场演唱活动。

参展单位会派亲切美丽的服务人员，或装扮的人气角色在会场里协助活动解说或散发传单、宣传资料等，以吸引参观者前往参观，这也是会场上颇引人注目的焦点之一。

TGS与厂商、参加者之间的互动

举办成功的展览活动，离不开活动本身、主办单位、参加厂商、以及参加者之间良好的合作与互动。

据过去几年TGS在活动中做的意见报告调查资料显示，参观者的意见大都集中在“希望其他地方也有机会举办类似活动”、“会场过于拥挤”这些方面，但是整体满意度却都是在八成上下，也就是说一般的参观者大都相当满意于活动方面的安排。

至于参展厂商意见则集中于“参展费用希望可以降低”、“希望一年举办一次就够了”、“会场的拥挤状况得到改善”等等。也就是说对于厂商来讲，出席一次这么规模盛大的展览会是挺劳民伤财的一件事。

TGS现状，以及未来走向。

去年TGS秋季展览会的参展单位为74个，参观人数为163，866人次。但是到了今年TGS春季展览会的时候，参展单位仅有66个，参观人数也降到了131,178人次。

当然，大型厂商的出走（如SEGA、史克威尔等）固然是一个减少吸引力的原因，但是其他方面，像是网络普及等使得“到场参观得新资料”或是“纯赶集”的必要大幅降低也是原因之一。但就CESA的观点来说，他们也是认为“TGS有必要随着网路的发展而改变”，至于要用什么样的方式来做变更，可以引用CESA专务理事渡边和也先生的谈话做解释：**“今后可能会引进其他相关种类的企业来参展，最近游戏也渐渐的多样化了，比方“DDR”就是一个成功的融合游戏与音乐的例子。其他像影音与音乐方面的厂商也是今后考虑开放参展的范畴”。**

至于今后会怎样发展，还是让我们快乐的期待着吧！

TGS的历史记事

场　次	主　题	日期	地　点
TGS96’	游戏进化论96’—游戏软件所担负的游戏新世纪	96’8	东京国际展示场
TGS97’春	游戏是会进化的，并且会成为人类的能源	97’4	东京国际展示场
TGS97’秋	游戏是会进化的，并且会成为人类的能源	97’9	千叶幕张展览馆
GS 98’春	游戏是无限的能量	98’3	千叶幕张展览馆
TGS98’秋	让你见识游戏的力量！	98’10	千叶幕张展览馆
TGS99’春	SWICH ON	99’3	千叶幕张展览馆
TGS99’秋	惊讶由此开始	99’9	千叶幕张展览馆
TGS00’春	迈向TGS2000年版的进化	00’3	千叶幕张展览馆
TGS00’秋	给生活带来于欢乐的娱乐事业	00’9	千叶幕张展览馆

标题新闻分析



KONAMI收购PEOPLE

本文摘自：台湾省杂志《流行游戏》

虽然公司收购对玩家不会在短时间内产生影响，但公司肯定会因此而在业务上有所调整。此次收购，会对KONAMI产生什么影响呢……

KONAMI株式会社（社长：上月景正）在1月29日召开的董事会中决议以每股6700日元的价格，从1月30日起开始公开收购PEOPLE株式会式60%的股票。本次的并购活动主要是要将PEOPLE公司纳入KONAMI的集团运作之下，藉此能够更加活用相互之间的业务，追求想乘效果以达到更好的业绩。其主旨义项主要有以下六条。

①“让游戏更有精神、游戏出健康！”

KONAMI株式会社将活用原本所培育出来的娱乐服务制作技术，并打出“让游戏更有精神、游戏出健康！”这个新主题，从去年加入了健康娱乐事业。这次趁着PEOPLE公司加入KONAMI集团的这个契机，未来将融合PEOPLE公司对增进健康的丰富经验及技术，加上KONAMI本身所拥有的娱乐机台制造技术，朝着“愉快的增进健康”这个新目标来企划、开发新型态的健康关联商品以及服务。

②“更快乐的健康俱乐部！”

KONAMI将与经营健康俱乐部有丰富经验的PEOPLE公司合作，将健康俱乐部进化成“能够更轻松的利用、能够更欢乐”的场所，藉此提供与以往不同的“乐趣”，让所有人都能享受到幸福的感动。

③“在家也能快乐运动的健康选择！”

KONAMI公司健康娱乐事业的一环，是以PEOPLE公司健康事业技术为基础，共同企划、开发新型的“健康游戏”。这样一来，客人们就可以从广泛的健康娱乐选单中选择自己喜欢的，在家中也能一边玩一边健身的项目。

④“确定更加有力的商标！”

PEOPLE公司所经营的健康俱乐部“XAX”在年轻人中有相当的人气和相当有力的品牌印象。以“XAX”给人健康的、都市的品牌印象，加上KONAMI集团原有的娱乐商标印象，能让整体的商标发出更强的光芒。

⑤“献给更加广泛的顾客群！”

KONAMI集团的使命，就是通过自己的娱乐服务业“将喜悦与感动送到世界上所有人身边”。但回顾以往的服务性质，大多集中在年轻人甚至是男性的身上，所以今后将注重扩大女性及中高年龄层顾客群，让KONAMI的服务能带给更多的人以健康和欢乐。

⑥“迈向海外市场的第一步！”

“健康”是世界人们共通的愿望，为了让这次将PEOPLE公司纳入KONAMI集团的相乘效果达到最大，未来将以“健康、运动、娱乐”为标语，以国际市场作为新的目标，展开健康娱乐事业。

电子游戏

文/苏文洋

本文摘自:《北京晚报》2001年5月8日19版



来自美国的报道说,电子游戏已经成为美国人的全民运动。根据美国互动数字软件协会(IDSA)的调查,6岁以上的美国人有60%是游戏一族的基本成员,35%的美国人觉得电子游戏(包括电脑游戏与电视游戏)比看电视有趣多了。据分析师预测,去年美国人帮游戏厂商创造了超过100亿美元的营业额。

电子游戏这个东西,在美国能够成为一项"全民"运动,一个重要产业,着实令人值得思索。首先值得研究的,为什么许多在我们眼里似乎是坏的东西,人家却弄得挺好?我们一些人眼中的电子游戏,大概与美国人眼中的中国"刮痧"差不多。

平心而论,电子游戏是一种最现代化的游戏,也是高层次的游戏,属于智力游戏的范畴。可以相信,一定会有不少美国孩子通过大量接触电子游戏,最终走向开发电子游戏软件人才的道路。简直无法想象,一个从未接触过电子游戏的人,能够开发出很好的游戏软件。

许多中国孩子的家长,心里是暗暗地瞄准了盖茨他爹的,希望自己的孩子长大了也混个盖茨的样子出来。可是,你要让他的孩子玩玩电子游戏,他心里肯定是老大的不乐意,好像给他的孩子"下毒"似的。连电子游戏都害怕让孩子见识,这种意识应当留在上个世纪。

另外说一句,美国人爱玩电子游戏,可美国的大街上倒没那么多的电子游戏厅。

阳言: 看了这篇对游戏褒多贬少的小文,才感觉"电子海洛因"的叫骂已经渐渐离开我们的视线。不知各位读者周遭的街机厅环境有什么变化,仅就我生活周围的一些小厅来讲,大多数已经关门大吉了,而且据说天津的工作更彻底些。所以,现在对游戏一族的指责之声已经少了许多。其实我们从最早开始就陷入了一个误区——认为街机厅=电子游戏。我不是说两者没有什么干系,只是觉得在国内许多乌烟瘴气的厅房里,早就找不到游戏纯真美好的意味了。游戏是美好的,绝对不能受到非法营业者的玷污,您说对吗?



我们对游戏世界

经典的批判

不管各位观后的感受如何,我们批判的初衷绝非刻意地制造不负责任的噱头。所有不幸被选中的游戏都是我们曾经深爱,忘情投入过的,而我们的文字也只是一种努力在鸡蛋里找骨头的表现,希望我们对名作热爱和理性的批判能够是一点有用的工作。

经典批判 1

机种:DC　类型:FTG
厂商:NAMCO
发售日:1999年8月5日

文/SILENCE

DC三维格斗大作《灵魂能力》

美学原则与格斗背离

3D格斗的双壁，历来就有定论：《VR战士》偏重平衡性，而《铁拳》更注重技击的爽快感和表演性。





《SOUL CALIBUR》是NAMCO格斗游戏作品中的集大成之作，就从日本权威游戏杂志《ファミ通》满分的定评来讲，就让人无法多说什么。而其超高水平的华丽表演特征恰恰就是让众人倾倒的理由。较之前作，DC版的《灵魂能力》在平衡性上也做了大幅的调整，甚至连街机上香华的偏重也作了相应的调整，因此便得DC版基本没有什么“赖人”(除了塞万提斯攻击技的判定还是有些不合理以外)。这样一款作品，还能说出什么呢?

问题是出在3D格斗的本身。3D格斗与2D格斗的基本区别是在于攻防空间的理解，后者是以点为面，在平面的双线之中，与其说格斗还不如说成“对战”来得更恰当。而3D格斗，因来自于真实的格斗技击，对于空间的要求也严格到了每一面上的具体一点，空间三轴的判断也要求一丝不苟。《SOUL CALIBUR》中重要的攻防概念除了上中下三段以外，还有就是横向移动斩趋避躲闪和斜角度攻击了。依靠八方向移动的系统，可以轻易的躲闪过敌方的纵斩，并进而发动反击。但是，为了保证攻防不具备消极性，也为了强调同线攻防带来的激烈性，这款游戏又无形中增加了一种轴移动的补偿系统，即原本判定只能发生于一线平面的直斩，会在发生判定的瞬间略为的侧移一点，从而使得不慎动作缓慢而已经侧移的对手依然受到打击。也许，在真实格斗中，一拳击出能中途拐弯也不是什么奇事，但在一款游戏中为了照顾攻防而在这一细节上混淆了空间概念却仍然说不过去，这也是许多根本不明白《SOUL CALIBUR》精髓的玩家，比较依赖直斩判定较强的人物的原因了。再反观SEGA的《VR战士》，这方面的要求便严格了许多。

其实，再往深处去想，联系起NAMCO制作游戏的美学原则也可看出端倪来。NAMCO或许不是一个光注重外表的公司(如TECMO或EA)，但架构于表演和临场感之上的完全游戏性，却是其始终不渝的宗旨。NAMCO的所有游戏，无论销售如何，一旦上手，总会让人叹服，也使旁观者留连，这就是表演性，这就是通过超强技术力直接表现出来的游戏张力，这也是NAMCO作品一向令人信赖的原因。不过，同时少的，却是AM2的一股气性，一直到《VR战士4》为止，一般的玩家总是不觉得《VR战士》有多少“酷”，虽然并非百分之百，但能够迷上《VR战士》的玩家对于真实格斗的理念多少有点理解。NAMCO的创作始终如一的有一股难能可爱的“力”在，不像其他公司一旦市场萎缩或功利趋使，就使自己的作品“疲软”了下来。但是，SEGA的“气”，却多少有些欠缺，《VR战士》是东方的武学，东方的格斗游戏，而《铁拳》则属于全世界，也只能属于世界大众接受的审美规范。

这恰如人，“文如其人”，凝结着自己灵魂的东西是无法胜过他人的。

经典批判 2

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:1998年1月29日

文/SILENCE

科幻诗史《异度装甲》

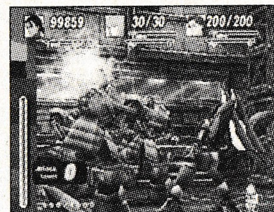
永恒经典的超前意识

日本文化始终强调其融合的存在，它复合了多个文明，须自己变得层次复杂，具有弹性的可塑。

哪非是在流行文化领域，也是如此，一部《五星》，迷倒无数人，更多的人不理解，为什么这样一部内在信息庞杂得让人无法接受的漫画，还会有人如此痴迷。看过《五星》的设定资料集吗，它复杂到了让作者本人也经常前后矛盾并且头疼的地步。动画片有许多都是这样(像《EVA》、《铃音》)，引经据典得都蔚为大观，让人咋舌。现在居然有一部游戏，也是这样的将庞杂到变态的资料，加到了和游戏没有直接关连的设定中去。

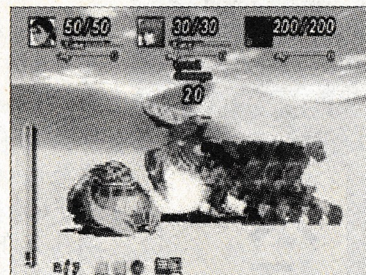


《XENOGEARS》，一个讲述历经一万二千年宿命轮回的物语，前后长达五部之多，每一部都是讲述世界命运的物语，而且具备了一切长篇故事的结构与矛盾因子，足以做成五个单独成篇的RPG，而该小组却只是运用了第五部，将一万两千年的光阴作了引子。这样的手笔何其之大，这样的制作方法让人如何不崇敬!



因为讲述的是一个有了前面四个前世的转生物语，故事的结构便不能光





采用传统RPG的单线方式了。主人公的命运和情节线索随时都要被拖入前面四部中，玩家的意识也被追随时接受大段分离时空的跳跃和组接，作设定的时候制作者容易乱，玩的时候玩家居然也容易乱得没有头绪。这样的程度，让人相信制作者是一位大师，但同时，对于普通的玩家而言，却是真真正正的折磨。更为过分的是，游戏中频繁出现的宗教术语和科学名词也让玩家瞠目结舌。

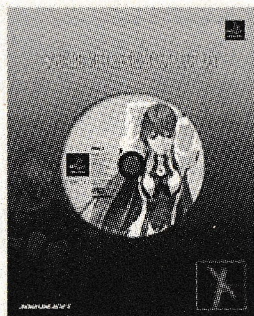
娱乐，固然可以上升到艺术的地步，但一旦到达艺术那样让人殚精竭虑埋头苦思的地步，至少是乐不起来了吧。

这只是一个方面。这款游戏刚出世之际，有玩家评论为"大量的运用电影镜头"，这指的是其视觉语言的特殊，蒙太奇满屏流动，时空的大量跳接、闪回，使得习惯了一个Q版头像加一个对话框的玩家难免会感到新鲜。而且在游戏中许多场景交代部分的镜头推移，绕转也分时受到了电影的影响。光从视觉而言，整部游戏都充满了新奇，双眼之中运载了如此之多的信息，应该让人满足了。

只可惜，这样一部游戏是PS上的。先不管PS游戏整体的理念是否和PS2合拍，但它那当时看来"机能超强"的画面表现，以今天的目光来看，是有些对不住游戏本身的(当然，在当时已可算尖端)。进入次世代之后，对于游戏的要求，是信息流动性的越来越快，也很强调视觉这个交互层的表现能力，到了PS2时代，终于可以完成游戏电影化的感觉了，而玩家的"视觉年龄"也到了相应的时候。

在网上看到有人呼吁重出一个《XENOGEARS》的PS2移植版，这是不无道理的。新生代的玩家并非不能接受传统游戏理念提出的"内涵"的，但条件便是要求它具有同等高信息含量的外在。

在几近完美的前作面前，且看NAMCO的《XENOSAGA》如何。



经典批判 3

种:PS 类型:S·RPG
商:SQUARE
售日:不明
文/WP

前卫的《前线任务》

今天，前线无战事

史克威尔自从在超任上推出了这款游戏并取得了巨大成功之后，就开始不断推出其继作。虽然在游戏的类型上有过很多尝试，但却都十分『失败』。原因究竟是……

夕阳下，布满落日余辉的废墟中，一位身受重伤的雇佣兵靠在冰冷的机甲旁。他正全神贯注的注视着这座刚刚被炮火洗礼过的城市。随着"隆、隆"的发动机，轰鸣声渐渐离近，那位士兵握紧了自己手中的枪，挣扎着站了起来。当他看到印在对面崭新机体上的标志时，他的嘴角露出了一丝淡淡的微笑。他用尽最后的力气向对面的机甲行了一个军礼，然后慢慢靠坐在身后的机甲旁边，他永远的睡着了……

这是史克威尔的《前线任务》所给我们描述的一幅悲壮的画面，知道史克威尔大名的人都不会对这个画面感到陌生。记得在刚刚玩到这款游戏时，那精美的画面；战斗时极具魄力的场面；随心所欲改造机体的乐趣；结识各具性格的伙伴；在斗技场驾驶自己心爱的机体同各路高手一较高下的快感无不深深的把我吸引。而留下印象最深的还是那精彩的故事设定。贯穿着整部游戏的是那种朋友间的友谊；亲人间的爱情；对手间的那种无法用言语来形容的感觉。由其是游戏初期城市撤退的那章，当主角和伙伴们面对实力压倒性强的敌人时，伙伴们为了留下"胜利的希望"，强行让主角撤退，而自己则挺身去抵挡强敌。当伙伴们在敌人强力机体的炮火中纷纷倒下时，主角立下了仇恨的誓言——他要用自己的子弹射穿杀害伙伴的敌人。

伴着这样的感动而来的是该作的巨大成功。在此之后，史氏连继发布了《前线任务·枪之危机》、《前线任务·决择》和《前线任务2》，但却无一例外的遭到了惨败。游戏类型的转变可能是一个原因，但剧情设计的平庸和粗制滥造却是不争的事实。必竟我们玩一部游戏，尤其是象《前线任务》这种类型的游戏，剧情是最为重要的！失去了剧情而片面的去追求画面、炫耀机能，已经被实践证明了是一个致命的失败。史氏这样的RPG巨匠为这样一个错误付出了沉重的代价，它几乎自己砸掉了《前线任务》这块金子招牌。还好史氏已经认识到了这点，在不久前推出的《前线任务3》中，史氏又精心为玩家设计了一个完整、丰富的故事，把我们带回了那个战火纷飞的前线。让我们仿佛又看到了那位大师的影子。

祝史氏一路走好！今天，前线无战事！



机种：PS2 类型：RAC
厂商：SCE
发售日：2001年4月28日

文/SHADOW PHOENIX

与魔鬼同骑

PS2赛车名将系列之一《GT赛车3》

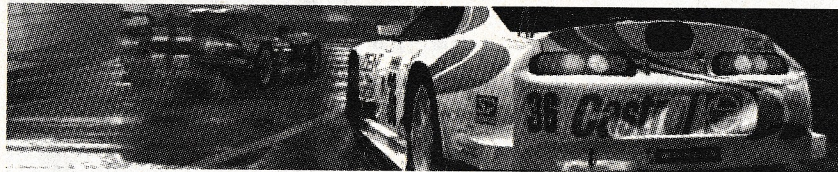
号称PS2上的王牌赛车游戏，与追求速度和刺激爽快感的《山脊赛车》系列相比，画面的眩目无法同日而语，但是究竟赛车游戏玩的是什么呢？

记得《卧虎藏龙》的导演李安先生早年的一部作品就是这个名字，但影片反映的可和此次要进行“批判”的游戏一点关系都没有哦，好象我总是喜欢整这样的噱头……

大约一个月前，当万众瞩目的《GT赛车3》推出时，北京的市场上一度将之炒至近千元，现在好象只有400多人民币了，想必第一批购买的玩家一定很心疼吧！我很幸运地在第一时间玩到了此款游戏，当看到随原版盘附送的一本官方的GT车辆资料手册后，我不禁忘记了PLAY，看见许多令自己兴奋的名车后（尤其是JAGUAR的XJ220 ROAD CAR和XKR COUPE两款超酷车），才慢悠悠地打开PS2的电源，将盘放入……

从前的2代作品我都没有怎么接触，不像WP那样妄图获取国际驾照未果、也不像风林那样苦于经济状况而无法购买本作（因其对前2作很感兴趣），所以没有很系统地将本作的进化了解得清楚。当玩过本作后，虽然驾驶的感觉不是很爽，但回放的画面确实不错，特别是迎着清晨的屑屑曙光和暮霭从路两旁的淙淙叶隙中泄下的驾车环境下，可是心中不禁怀疑：这是在玩游戏吗？也许单从驾驶的感觉来看，它确实不如天师的最爱《DAYTONA梦游美国》来得真实、来得刺激（没有故意苟同之意，我也很喜欢该游戏）；也不如《山脊赛车》那样充满了爽快和速度感。人们玩赛车游戏，不外乎是追求一种凌驾于精神之上的刺激感觉，看过美国帅哥TOM的早期作品《雷鸣的日子》的朋友一定记得那启动前如九天雷动的汽车引擎声，那飚动人心的轰鸣和弥漫在赛场中的滚滚风沙同样鼓动着一颗颗青春悸动的心和男儿热血的冲动，在本作中虽然在营造气氛方面已经达到了类似的效果，但到了正经的赛车阶段，却似乎将速度这个概念淡化了……说到这里，那边留着杀手头型的怪人WP发出了责怪BEAM：“GT赛车是对抗性最激烈的赛车游戏，无法将对手落在两个车身之外。”，而风林也插嘴说GT赛车1代美版的速度感与《梦游美国》不相上下，真是仁者见仁，智者见智啊！也许本作追求的并不是那可以令人血压升高、血脉沸腾的速度感，而是一种类似静如止水的感觉、一种微妙得有些另类的驾驶态度，它似乎是在感觉高贵，将精力放在回放处，追逐着一种超越游戏（却又无法逃脱游戏）的概念。记得五一长假后刚上班时同事问我对此作的感觉时我说值85分，而失去的15分究竟丢在何处呢？8分缺少速度感、3分缺少激情、2分音乐类型过于单调、其余2分是在于我没有用专用的力回馈方向盘play，用手柄缺少了些真实感（虽然本人在真实生活中驾龄也不短，但飚车的机会极少，加之本人是个速度狂人，所以十分喜欢在街头狂飙，只是梦想，但不提倡，对别人和自己的安全都不负责任。）。





似乎责怪此款游戏并不是纯粹出于内心，其实是在天师和彩火的逼迫和自己学习雷锋的情况下，我想说的是虽然本人已经半隐身状态，但对于现在PS2的尴尬状态还是很注意的，在微软妄图跨界称雄的XBOX和任天堂欲再展宏图的NGC的围攻下，似乎只有依赖“FFX”的推出了，没有软件的支持，任凭你是皇帝，也会被百姓拉下马。

说了半天，似乎题目有些不知所云，魔鬼指的是谁呢？只好指GT3了，权当它是一部用绚丽的画面迷惑你心灵的魔鬼，它真的有那么大的魅惑力吗？如果单纯地用画面来引起玩家的注意，还能是RAC的类型吗？其实作为魔鬼它似乎还没有那么大的魔力，起码对于我。但就所有游戏来说，千万不要被它们的外表所迷惑，有内涵的游戏才是真正的艺术，如果游戏真的是一门艺术的话。

游戏是用于人们娱乐的，千万不要走入误区，一味贬低或吹捧某个游戏，正如我的一位好友早年经常与我说的一句话：“Forgive Me Or Forget Me！”



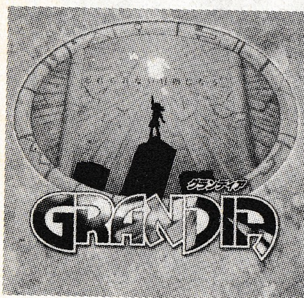
机种：SS　类型：RPG
厂商：GAMEARTS
发售日：1997年12月28日

文/批斗专家 王紫烁

纯游戏理念的偏执

土星RPG巅峰《格兰蒂亚》

许多东西当我们沉醉其中的时候，往往自觉地去接受她的一切，只有当回过头来的时候，才会在对那时不断的感慨之间，发现一丝丝曾经漠视的遗憾。



世嘉系的游戏主机向来以硬派著称，包括自己推出的掌机，都要比别人在体积、功能上显得更强悍、更专业（还更费电）。所以在世嘉主机上诞生的游戏都不约而同的打上了可能是“专业”的印记，随之而来的，又是一些人们普遍的惯性的认识——世嘉主机上的游戏都很刺激，但都很缺乏很直接的魄力，或者所谓好玩上的持久性。

这点废话，我想就是让我使《格兰蒂亚》露出苍白骸骨的一点基础。

一个游戏如果耗时四年来精心制作，应该是非常值得别人首肯的事情，毕竟四年时光对于现在的世界来说，真是太漫长了——它意味着CPU主频已经有了几个数量级的提高，意味着我们国家又将面对一个新的五年计划，甚至意味着一场游戏战争的结束……真不知会有多少故事和变化发生在这漫长的时光里。这样我们再思考一下，四年的代价，换来的都是成功和硕果吗？

也许，《格兰蒂亚》是在精心的修修补补之中中，耗费了四年的时光。虽然她几乎还可以成为家用机历史上第一部真三维正统RPG，但她陪上的，却是制作观念上的落伍。

凭借SS或PS级别的性能，要想用全三维技术将游戏表现出来，一定会是简单和不成熟的。况且对土星这台三维性能有“天生缺陷”的主机来讲，既想得到全三维效果带来的震撼，又要求游戏在视觉的冲击力上保正没有缩水感，就更是难上加难。所以业界不少有实力的厂商在制作要给玩家产生魄力感的作品时，都自觉或不自觉的使用了RENDERING的背景与相对质感的3D人物进行配合，强调发挥主机有限的几种3D特效，尽可能将有限的东西做得更加“华丽”，以此来吸引玩家的眼球，至少是以前不接触游戏的消费者的眼球。

在“眼球经济”时代，能获得人们目光的注意，就意味着成功获得了一半。游戏界也不会因为她会拥有自己所谓的游戏性而改变一个世界通用的准则。

作为游戏，《格兰蒂亚》已非常成熟，而且非常专业，非常好玩了，如果让我来评价的话，她的创新与细致，甚至是和业界老朽——DQ都是同一等级的。



可惜，她出现以前，人们业已经受了PS上FF7视觉电影效果梦幻的洗礼，承受了《生化危机》带来的以往影院级的感官惊悚感，这些不说对电玩新秀，就是一些曾经刻板的游戏老鸟都因此而高喊游戏进入艺术化时代了。

可惜，当这些观念已经成为普通大众评判游戏标准的时候，我们的《格兰蒂亚》都已经逐步进入工作的收尾阶段了，即使宫路武本人接受了现实对游戏的一些标准性的要求，他也不可能再将游戏翻倒重来，否则《格兰蒂亚》就会真的错过PS和SS的时代。所能做的工作，只有尽量将《格兰蒂亚》做得更精致，更富游戏性。

真正投入地玩《格兰蒂亚》的朋友，大多会兴趣昂然地将其通关，甚至为了体会其中动人的情节，通关几遍的也大有人在。这正是《格兰蒂亚》作为一款优秀游戏的魅力所在，也是她在情节安排和系统设置上的成功换来的。她的确很优秀，甚至在画面上也很优秀，这种全三维优秀精致的画面，在PS时代里都是独一无二的。这也是她能够吸引50万日本玩家掏钱的原因。否则，仅仅依靠全三维画面，依靠GAMEARTS和宫路武的名气，她可能连5万都卖不出去。

这正是纯游戏的一种悲哀，也可以说，好玩已不再是游戏获胜的惟一条件了。作为要在现代社会生存下来的商品，她必须适应现代社会的一些要求。

游戏好不好玩，光靠看是看不全面的。这既是《格兰蒂亚》能有一定成绩的原因，也是她未能大成的缘故。记得当我和一个朋友打穿《格兰蒂亚》后，热情地将她推荐给我朋友的双胞胎哥哥，而且为了让他能接受我们的建议，特别挑选了几段确实非常精彩的游戏片段给他看。或许是那天，我哥们白天玩多了，在我们为了到达精彩镜头前的准备工作稍长了些，他竟然睡着了。虽然被我俩一顿暴打后勉强看完，却始终表示《格兰蒂亚》不过如此而已。可后来他到外地上学时，在无可选择的玩了《格兰蒂亚》后，竟成了比我还疯狂的FANS。说真的，现在我们聊天的时候，还常常兴奋地谈起玩《格兰蒂亚》时的快乐感觉。

这个完全真实的故事能让你想出什么？不错，《格兰蒂亚》的确是个非常出色的游戏，否则我的朋友也不会陷入其中。但游戏在游戏性的优秀上，需要你花时间，用游戏的和体验的心情来感悟她。而问题就在于这个将玩家代入的时间问题上。对于大多数消费者来说，他们可能没有游戏经验的积累，对于游戏世界的规则和乐趣，他们没有先前体验来做铺垫。一个游戏阅历丰富的玩家，哪怕是看简单的宣传片，也有可能在几分钟内看出游戏是否优秀，但对于普通消费者来讲，几个纸片的Q版小人，在几乎没有区别的草地上乱跑，并在很普通的地面上和同样几个纸片的老鹰、毒蛇战斗，远不及看上一段魔光炉爆炸的CG来得过瘾，其亲和度自然就有高低之

分了。即使《格兰蒂亚》中也有几段精彩的CG,几个华丽的场景,但凭借SS的影片播放机能和3D效能,又怎会超过对手PS的表现呢？谁好谁坏，消费者自然会留下深刻的第一印象。

对于玩家，或者说专业玩家而言，《格兰蒂亚》是游戏上的成功，她的不少创意真是让玩家欣喜若狂。但《格兰蒂亚》作为消费产品来说,恐怕持用的还是MD中后期的制作理念吧。以前的游戏因为受硬件性能限制，真是很难使人感到前卫和迷幻,即使最有表演天赋的《最终幻想》,也仅仅只能用几段交响乐来烘托一下古典高贵的气氛。

次世代的到来已将酷与前卫带入了游戏领域，SCE和SQUARE的成功就是抓住了人心普遍性的感觉。在SCE、PS和SQUARE,甚至CAPCOM的推动下,人们已接受了游戏需要＝前卫的心态。可惜宫路武怀抱的游戏性理念在这里碰了壁。《格兰蒂亚》在世界观上偏向保守和传统,很难迎合不少人喜好前卫的心态;影象设定比较古典，缺乏科幻风格带来魄力;故事进展过于条理,情节冲突比较舒缓，节奏较慢需要考验玩者的耐力。作为原创的强调游戏性的作品,《格兰蒂亚》和GAMEARTS又都因为几乎是首次进军次世代RPG界，而十分缺乏像ENIX的社会号召力，以及DQ系列在日本铸造的国民向心性。这些不足，现在看来绝对够让她丧失相当多的购买力。

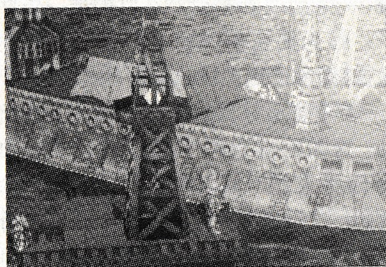
说了许多废话之后，我还有一些想吐露的心声。自从任天堂游戏霸主地位被攻破以后，游戏要面对的市场比从前扩大了许多。业界在失去任天堂有点霸道的治理后，需要让自己的产品有更多的渠道带来新的创收点。游戏应该不再是过去的游戏了，游戏要成为商品，要有许多可供选择的要素，以满足更多人的需要。这就意味着要有不少背离原本游戏规则的新规出现在厂商和玩家面前。而我们要做的，应该是探索和接受新鲜的东西。否则,你还是回去玩FC就足够了。

或许我感叹的这么多都是枉然，《格兰蒂亚》的不成功（不能说是失败吧）只是因为她非要与世嘉，要与SS这台真是有点晦气的主机结合吧。非要在以动作，尤其是二维动作游戏见长的土星上制作RPG游戏,而且是全三维RPG游戏，这个既可以理解为颇有气度也让人觉得足够愚蠢的行为，也许是她没能获得成功的关键吧。

“又是土星上的游戏，一定很难，没什么看头。”

好象国内玩家会这样想的朋友很少，因为我们大多都是有一定功力的游戏人了，可如果你的父母看过《格兰蒂亚》和FF7以后呢？当他们看过你玩过的游戏，又注意听你说过游戏界的介绍以后呢？难保不出现上面那个念头吧。

真的是一部可怜的好游戏。可惜，她是要给土星这台倒霉的机器制作的……



经典批判 6

机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:1998年1月29日

文/SILENCE

爱情的幻界《最终幻想8》

时代的快乐与忧伤

相依相偎的身影，流淌如风语林幼的『Eyes on me』……划过浩翰星空的飞船，承载了无数星光的寂静时刻，

平心而论,“最终幻想8”确实够俗的。受众一般都是这样的，对于文艺最基本的主题（指的是“笑”）通常都不会拒绝，不然《泰坦尼克》不会如此不要脸的长期占据音像架。但也有部分受众是这样的,接受和进行娱乐的时候仍然兴地记忆证明自己的“品味”，因此，对着招揽了许多不懂游戏的痴男痴女的《最终幻想8》,便也不自觉的会撇起了嘴角。

作为一款大公司的招牌作品，从游戏性上来说，确实有点丢脸，给人的感觉，是这一代的一大部分作用，是花了一百万美金给王菲作了一次广告。但是看看街上礼品店到处挂着的“太8”挂布，再看看去年“最终幻想9”销量比之前作整整下降了七八十万,就会明白了,莉诺娅的一颦一笑,代表的是整个时代。

我们不用理睬游戏市场是不是萎缩,也不必追究今天的游戏比之以往算不算堕落，但有一点不该忽视，就和电影一样，游戏，它首先是商品的，然后才有可能成为“作品”。

在最终幻想8”的剧本之上,并无离奇之处,从男女双方身份的阻隔，到世界与自己命运产生矛盾的阻隔，完成的也是传统的爱情的结合，成功之处是将斯科尔的性格设定为内向封闭，甚至有些懦弱，这样就能方便的制造戏剧冲突延缓男女主人公结合的过程，也因为使玩家产生了焦虑。请来王菲，不为她歌唱得多么的好,只是借助于她身上的流行特质。

但问题在于，目的太明确，条理太清晰制作太得心应手,因此也难免背上了一个“浅薄”的名声。同样是爱的主题，“最终幻想8”远没有“XENOGEARS”的沉重和复杂；同样是世界考验命运的命题，也没有像七代那样掌握好迂回前行的节奏。PS2《最终幻想》相近的人物设定是对8代的一个肯定,但主题和LOGO不敢再过分露骨得表现为爱了，似乎换成了“斗争”，但我相信，其内在中心仍然是脱胎于8代。

在我们的这个时代，充斥着应景的流行文学，充斥着浮躁的心态和动荡的人文。能期望游戏中产生什么“苦难的灵魂”吗?有着莉诺娅,有着王菲,我们便已应该满足了。

当然了，这有个前提：只要它确实服务着我们的情感愉悦，只要它确实生发了一些附着于商品之上的最基本的艺术打造。

GAMESOFT REVIEW

经典批判 7

机种：PS　类型：SLG
厂商：KOEI
发售日：？？？？

文/批斗专家 王紫烁

跨越千年的《三国志》

永远难以弥补的遗憾

虽然我不能肯定什么游戏在国内游戏机玩家中最流行，口碑最好，但若将中国各路游戏玩家算在一起，光荣《三国志》系列的玩家一定是数一数二的群落。

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，
是非成败转头空，
青山依旧在，几多夕阳红……

如果单纯说游戏机或电脑版的《三国志》是没意义的，可以肯定游戏机版本在操作性和观察便利上都与电脑版相差很远，毕竟这是一款在电脑上诞生的系列，她的许多特性都是为了符合电脑游戏的便利出发的。但也正是因为到目前为止的《三国志》游戏都是以电脑特性为基础，使她在享受惯大魄力感觉的游戏机玩家眼里，的确存在许多令人遗憾的不足。

至此，我要先把话题拉转一下，从一个中国人的角度出发，将我对《三国志》(《三国志 7》)观察后的一些思考告诉给各位。

作为一个有炎黄血统的华夏子民，“三国”对于我们这个民族来讲，有一种类似 DNA 的特质，不管男女还是老少，也不管是天南还是地北，所有人都能对“三国”谈出个子丑寅卯来。就算再孤陋寡闻的人恐怕也能(像记住一些伟大领袖一样)轻松地说出刘、关、张、曹操、孔明……一些耳熟能详的人名吧。

就是这样一段被国人熟知的特殊历史，被一个邻邦做成了知名的游戏，一个经久不衰的经典系列，而且被国人，不管是游戏机玩家还是电脑玩家津津乐道地一遍遍玩着而没什么大的反差和抱怨感。

请不要误会，我可不想在这里呼吁什么“长城永不倒，国货当自强”之类的口号。

我只是想证明，光荣的《三国志》系列，是一个游戏，一个的确强调游戏性的作品。

但要《三国志》换来这个游戏性的代价是却非常大的。国内也有一些朋友是光荣系列游戏《信长野望》的忠实追随者，而且他们当中不少人应该都是对日本历史相当熟悉的“历史学家”。而且好像为了帮玩家更好的理解这部游戏，在《电子游戏软件》里都还连载过《人间五十年》的文章，以传播一下日本历史的本来面貌。



还别误会，我不想重复“与其了解日本的历史，还不如好好看看中国历史好”之类的教条。

我想，朋友们若能仔细思考一下，就会发现对历史概况的了解和热中程度如何，对于《三国志》这类满屏幕都由文字和数字堆砌的游戏有多重要。

我身边有不少《三国演义》的爱好者和广播评书的忠实听众，而只要是游戏玩家，就都会或多或少接触，甚至是很深的玩过《三国志》系列，而一些对三国仅仅停留在刘、关、张认识上的朋友基本上都拒绝《三国志》。至少在你们身边，或多或少遇到一些为《三国志》游戏里人物数据，诸如武力、智力哪怕是 1 或 2 的差别而喋喋不休的人吧。

但问题就出在这里，出在游戏追求的意义上。

我想，尽管《三国志》系列从开始倒现在已经有 7 代作品的改进，或许在人物数值上越来越完美；音乐越来越有中国味；系统越来越简化；图象素质越来越进步，但这些我们能看得见的许多改进并不能改变一个从《三国志Ⅰ》就开始产生的遗憾——无法直观地体现三国时代真实和浩大的场面。

如果有人在我玩《三国志 7》的时候问我，“这游戏有意思吗？真看不出来……”之类的问题时，我很清楚他们的感受。在普通人心中，即使是不很了解三国的人，对三国战乱年代的印象都不会是一堆堆放置数值的表格，不会是一个沙盘似的地图和几个跳棋似的士兵，甚至《真·三国无双》都会比《三国志》系列更能体现三国战乱年代令人血脉喷张的场面。

这的确是正统战略游戏的一种悲哀——永远的数字游戏，尽管数字表达的是你对一个手绘人像的理解和使用。玩《三国志》游戏其实是很清苦的，你玩游戏却永远要思考，因为只有思考得出结果后，你才会理解游戏给你的快感；但可悲的是你会思考又不能一定会获得游戏的快乐，因为游戏快乐的根源还来自我们心中对那段历史的熟悉和理解。如果你不喜欢，不了解那段哪怕是演义过的历史，你就根本只是囫囵吞枣，乐趣已经减少一大半了。

但同样的快感总不能重复 7 遍吧。尽管光荣想方设法增加游戏系统内容，添加一些新的模式，但这种改变对于想要从游戏中直接感受三国风貌的玩家来说，仍旧是非常清苦和简洁的。

7 代《三国志》的确增加了不少新鲜的东西，你所能扮演的角色确实是太多了，但你会发现无论是谁，大家的最终目的却都是一样的——谋求自立，建立政权。虽然你可以与世无争地活过一生，以求一种新的生活方式，但面对一次次重复选择“修炼”或者“迁徙”的你，难道没有这是在重复中浪费时间的感觉吗？看来，要想玩好《三国志》，仍旧是非常专业的事情。难怪他们曾经会有上万日元的天价，因为它们的购买者多数都有点数字偏执狂吧。

可发展就要改变自己，改变自己最薄弱的地方。但出于现在对数据处理技术以及制作理念的局限，我们可能仍旧要靠自己的想象来从《三国志》系列中获得自我的成就感和快乐。

这种美感其实很像诗歌带来的韵味，就像《临江仙》最后两句的感觉：

一壶浊酒喜相逢，
古今多少事都付笑谈中……

经典批判 8

机种:PS　类型:SPT
厂商:KONAMI
发售日:1999年9月2日

文/萧雷峰

绿荫战场《实况足球胜利十一人》
鸡蛋里面捡骨头

KONAMI大作《WE4: WINER ELEVEN》自发售以来，好评如潮，一时间将同时代EA的《FIFA2000》完全打压了下去，大有『WE不出，谁与争锋』之势。

无数玩家在《WE4》中一个队一个队地策划战略，一个阵形一个阵形地研究战术，完全称得上是废寝忘食。一个足球游戏能够产生如此多变而令人狂热的吸引力，在笔者的记忆中是绝无仅有的。对于《WE4》，本来笔者也有一肚子的赞扬之词准备献给《批评》亲爱的众位编辑们，谁知临到提笔才知道本期的主题竟是对经典游戏"鸡蛋里挑骨头"，没有办法，只好放下胡萝卜，挥起大棒，改为寻一寻《WE4》的软肋和晦气……

果然，再好的东西也禁不住吹毛求疵一般地挑拣，更何况《WE4》本身也并非铁板一块，回想起我在其上经历的大大小小数百战，还真有不少不尽如人意的地方，在这里我顺手抛出几条来批它一批。

NO.1 速度！速度！/ 不满意度:★★★☆

众所周知，足球运动是速度、力量和技巧的对抗，而其中速度又是众多球队和球员赖以成名的重要法宝。可惜的是，这一法宝在WE4之中的表现却不尽如人意。WE4中，每场比赛可以说都是在一种"胜似闲庭信步"的状态下来进行的，不仅队员普遍的速度感不强，而且似乎还存在一些"速度定律"：譬如说后卫最终通常总能够跑到前锋的前边从而截得皮球（追逐的路程越长效果越明显）；守门员十有八九会在皮球接近禁区线时以迅雷不及掩耳之势弃门出击，宛如天神降临般准时准点地在皮球刚入禁区时侧身扑救之；你很难发现奥维马斯和李铁两者的跑动速度有什么明显区别；你更难理解为什么欧文屡屡在与中国队后卫的速度争夺中处于下风。不能说WE4没有对球员的速度值进行详细的设置，只不过它对这些设置的体现大大不足，大概只有在尼日利亚对垒泰国这一类的比赛中，你才能够体会到速度对于比赛胜利的重





NO.2 费劲的传接球 / 不满意度:★★★★

无论如何，WE4中球员之间的每一脚传球都多少有一点拖泥带水的感觉，据说KONAMI为了增加球员动作的真实性，在传接球时加入了"惯性"的设置，也就是说在WE4中你绝对看不到有任何一个人可以背身拿球后立刻原地180度急转身摆脱对手、向前跑去，而这在FIFA系列中确是很常见的过人方式。"惯性"的设置本意是好的，可惜笔者感到WE4中对这项设定的应用有一点"过犹不及"了。尤其是在球员带球加速跑的时候，无论你是德尼尔森还是罗那尔多，统统都是"一步一趟"的状态（即使是国内体校里的小球员，倘若以这种方式带球，其必然也会被斥为"基本功不扎实"），再加上刚才说的"后卫总能跑到前锋前边去截断皮球"，这就必然造成了玩游戏时带球不敢加速，从而进一步放慢了比赛的节奏，使得每个队看上去都像是哥伦比亚队教出来的徒弟。

NO.3 万能的铲断 / 不满意度:★★★★☆

虽然国际足联一再推出"重典"来对球场上各种形式的野蛮铲球施以重刑，但KONAMI在制作WE4的时候似乎并不在乎这一点，游戏整体的AI本来就已经远远高于了FIFA2000，所以在铲断球上就显得更奇怪了。你经常可以看到自己的球员在传球或射门的一刹那被铲翻在地，痛苦地打着滚，距离近的时候是被人从后边钩脚，距离远的时候干脆就是被飞铲（而且经常是被前后夹击，两面被踢）。所以身体不够强壮，骨头不够坚韧的球员是不能在WE4的世界里生存下去的。还有一个比较有趣的事实就是：由于上边提到的惯性的问题，球员往往在大脚射门的时候动作过大，抬腿和摆腿速度太慢，所以经常被对方以一记扫堂腿踢中支撑脚，然后以各种极为可笑的方式轰然倒地。如果你经常看一些射门瞬间的慢镜重放的话，就会很清楚地看到这样的一幕。

NO.4 黑哨 / 不满意度:★★★★★

既然对方可以肆无忌惮地铲倒我方球员，我们为何不以牙还牙，以铲对铲呢？非常可惜，答案是：不可以。为什么呢？因为球场上有一个黑哨。我做过一个粗略的统计，如果使用克罗地亚队（其实力中等偏上，攻守比较均衡）踢一次30轮的联赛，平均下来会得到5张左右红牌和10张左右黄牌，这些牌大多是因为铲球犯规所致，一些还直接造成了失球。但是，与之进行了共30场比赛的15只球队中，由于对我队队员犯规而吃到的红牌不多于1张，黄牌也要少将近一半，直接因禁区内侵犯我队队员而被判的点球不多于一个。故此可以得出结论，万能的铲断球只是为CPU控制的对手准备的，而场上裁判员的作用就是专门用来监督玩家，只要你在无球状态下按下了△键，那你可就要小心喽。

经典批判 9

机种:DC 类型:FREE
厂商:AM2 OF CRI
发售日:1999 年 12 月 29 日

文/侃霸

铃木裕《莎木》大师的遗憾

在玩家群中的反响并不如预期，这是什么原因呢？
投资 5000 万美元，全球销量 100 万份以上，超前的莎木

莎木，国内玩家久闻其名，赞扬者有之，批评者亦不少。对于这样一款投资巨大、画面剧情音乐皆十分出色的作品，其“可玩性”是人们议论最多的话题，而实际上这也是所有游戏的核心问题——如果在“游戏性”上处理不慎，弄不好会满盘皆输。

笔者将莎木通篇打了三遍，第三张碟的几个记录更是玩了无数次，大体上未发现操作上有什么问题。因为莎木不是一款普通的游戏，它是 FREE 的、让玩家来体验生活的“游戏”。

当然这并不是说莎木就一点毛病都没有，更不能作为掩饰其缺点的借口，就本人的感受来说，莎木疑点甚多。

一、FREE

技术大幅进步以来，恐怕仍然很少有人想过将游戏变成莎木这样。什么人机交互、什么电影互动，那只不过是游戏业界绅士们的一个梦罢了。具有挑战精神的铃木裕打破了这个沉闷的局面，率先进行了尝试。

FREE，本意为 Full Reactive Eyes Entertainment，即“完全互动视觉娱乐”。为了达到这个效果，莎木营造出较为庞大的场景。这样一来，随着剧情的展开，玩家将被带入至一个虚拟得更加真实的世界。问题是，莎木一章的场景就够大了吗？

远远不够。正像一些玩家批评的（暂且不论其核心论点是什么，是否正确），莎木的场景太小了——“哪里是什么 FREE？还不是得按着制作者的意思行事！”

造成这种结果的原因，与一章内容太少有关。大家知道，莎木共分为 16 章，一章内容只是了讲述凉在寻找杀父仇人蓝帝时如何“费尽周折”最后让其溜掉的“故事”。然而它却用了 3 张 GD。这么一来，剧情铺陈就显得稍有些迟缓、拖遢。好在“迟缓”与“细致”总还有些联系，在一章中许多地方制作者用了细腻的手法来表达，给了玩家以震撼的视觉冲击。但是，归根结底，三个区域并不很广大的场景，玩家要花费 20 多个小时来逛，较难满足自身的好奇心。



二、“游戏性”

这个问题在莎木中似乎变得非常令人迷惑。有人说莎木像个 RPG，打工赚钱、习得武功、铲恶除霸，等等。也许游戏都有共通之处，然而工如何打、钱如何赚、功夫如何修得、坏蛋如何铲除，莎木和其他游戏却有着天壤之别，因为它是从“过程”这个角度来演绎上述之类事件的，绝非“砰”家伙一个魔法过来，大头敌人全部 KO，然后 EXP、MP 统统 UP。有关此点凡是玩过的人都知道，莎木看重事件的来龙去脉。遗憾的是，铃木裕还是有些过于倚重电影手法，交待事件的时间多了些，而玩家玩得似乎少了些？总不能说让玩家从成天的跑来跑去中获得快乐吧？至少并非所有人都能一下子接受 FREE 的“感觉”。也难怪，莎木的某些迷你设定确实比较容易让人头痛。比如，花钱买小人偶，买多了非烦不可，还有就是类似磁带的收集、武功的进步，都要耗费大量时间或是“金钱”（笑）。以至于为了不让玩家产生失落感，用到前作记录的莎木 2 还特意安排了利用人偶等来换钱的当铺。对此我个人认为，这是贪大求全造成的漏洞，是很难避免的。

还要提到的就是角色的台词。一章中大量人物的对话虽然很丰富，但真正有意思的却很少，这也是 FREE 之功。

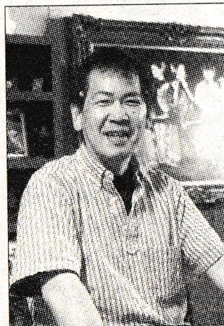
当然，游戏中大量 QTE 及 FREE BATTLE，特别是开叉车打工、骑摩托救人等等事件，娱乐性较强，还是颇见功力的。

总结：我们不能指望一台 DC 就把大师的想法全部变为现实，因此只能抱着感恩的态度来体验“莎木”。在 2 中铃木裕针对一章的弱点进行了大量改善作业。例如对“读盘次数剧减、读盘时间变短”一点，铃木裕曾笑言：“有些并非自成一体的房间的进出是无需读盘的，CPU 的计算会将房间的图像自动记载下来，所以就一些较“弱势”业者的眼光看来，DC 还是一台很不错的主机呢！”

又，为了应付 10 倍于一章的场景、3 倍于前作的人物——新增的“锁定功能”能让凉在锁定范围内自动跟着对方直至按 B 键解除，而“锁定转移功能”更避免让玩家陷入不知何谁交谈的尴尬，只须在“锁定”态中按十字键就能切换锁定目标，也可请对方带路——“锁定”的作用在于，如果想去某处却又不知道怎么去时，在 2 代中就会有人说“跟我来”，然后在“跟他走”的状态下是不需任何操作的，玩家可利用摇杆来欣赏周围景色（同锁定中的角色拉近距离即可再度交谈）。

其他像 QTE 战斗的进化、FREE 战斗中增加“主视点”、飞镖小游戏中增设“飞镖协会名誉委员”等实力派角色……许多有趣而逗趣的点子都已付诸实践，甚至为了让那些想快速破关的人也能充分享受到游戏乐趣，“我们也下了一番功夫”（裕）。加之没有了时间限制之类的东西，玩家应可体验到进化后的 FREE 魅力，“相信莎木 2 的副标题‘香江闲逛记’已讲得很明白了吧？”（裕）

……



然而，莎木最终只落得个“曲高和寡”、“赞否两论”的下场。几乎可以预言，2 代也强不到哪去，其销售对象仍然只会是那些铁杆。在时下以“软件销量定一切”的 GAME 业界，对于除宫本茂外罕有人能够比肩的一代游戏制作大师而言，想必莎木是其最大的遗憾。尽管游戏会制作到 16 章完全终结，但制作者和玩家确实都应该好好地思考一下了。

“能帮助人们实现平常希望的事，尽管是虚幻的，但总算也是游戏所带来的另一种乐趣，不是吗”——铃木裕。

愿上帝保佑更多的人能读懂莎木。

机种：DC　类型：RPG
厂商：GAME ARTS
发售日：2000年8月23日

文/侃霸

平平淡淡总是真？

宫路武《格兰蒂亚2》

仰仗着DC优异的开发环境，格2被制作成一款小品……同前作相比，格2在制作周期和资金投入上均大幅压缩，



感谢《游戏批评》给我这个机会，让我说说心里话。因为这次我要批判的是正统派RPG——格兰蒂亚2。

您先别笑，我也很有点不知从何下笔的感觉。因为我还是挺喜欢这款游戏的，何况本人还是宫路武和GAME ARTS忠实的FANS。怎奈彩火的盛情难却，于是硬着头皮也要对格2加以反思并“再认识”。

那么我首先认为，格2从各个方面来讲都不能算是一款“大作”（请原谅侃霸使用这个“褒意词”），与它的前辈不同，格2整体上比较轻松，在世界观上没有那么沉重。

也可能是前作留下的后遗症吧，GA已经意识到时代在变，玩家在变，“四年磨一剑”这种作法已经不能适应当前游戏业界的潮流，加上DC本身普及量的问题，宫路武干脆来了个大转变，将格2制成小品了。

其实这不是一件坏事，如果能抛弃一些华而不实的东西，从“游戏本质”上来挖掘“格兰蒂亚”这块招牌所蕴藏着的潜力，凭DC的性能和GA的实力，还怕它“小品”变不成“大作”？



但也许是天意，制作者义无返顾地走上了“潮流”这条康庄大道。应该说“格2”到底是搭上了这班车，20万的销量可能比前作带来的收益还要高些也说不定，但“格2”在资深玩家特别GRANDIA迷心中的形象却打了一个不大不小的折扣。

为什么这么说呢？因为一款成熟的作品，是不可能也不应该让玩家对游戏中的某些地方发出“这点儿有些不太自然”或是“真够假的”这种感叹的。经调查，格2中发生了这样的情况。

也许是难以逃脱RPG的桎梏，格2在剧情的安排上有些问题——永远的正义战胜邪恶，永远穿插些令人哭笑不得的“小感动”或“小幽默”，永远的“练级”……难道这些东西竟成了正统RPG类游戏的标志？这个问题是非常值得讨论的。我承认RPG的长处是以情服人，但在人物间的感情或个人心理的刻划上，厂商应当思考——对于这些东西，你是做，还是不做？如果做，怎样做？为什么做？

因为上面这些东西弄不好就会有“矫揉造作”之嫌啊！

好在格2是个小品（个人观点），在剧情上虽然十分俗套，但总算还有个“性格人物”米莲娜，在好人一方的五六个角色中，“营造”得还算比较能让人接受。我们再看看龙特，游戏中很少见到烘托龙特内心世界的细节，他几乎已被认定是个“杀”字当头的毛头小子，甚至不如他的伙伴“天空”可爱（天空还知道在关键时刻蹦出几句颇老练的话来“讨巧”），幸亏哥哥米菲斯的出现才使他受到些“煎熬”；而女一号艾莉娜被设定为一个弱势角色，她的内心总是为不能拯救世界而愧疚，终于被坏蛋谢拉利用，这其实是个很好地剧情起伏点，怎耐她和龙特的“爱情故事”编得又有点太简单了……

至于魔灵和机器小女孩之间的互相“勉励促近”，则更是不够深刻，简直可说是非常浅白无力了（不是说情节设计有问题，而是交待情节的方法有误，这种谁都猜得出来的“你们看不起蒂欧，我狮王来给它打气”，却在N处反复强调，实属浪费笔墨）。

还有像最后龙特“解封”前艾莉娜的一吻，说白了一个字，假！

在情节上格2始终让人不爽，我无法自觉地去“感动”，所谓的感动之处，多是别人强加给你的。说出来大家可能不信，格2给我带来的最大震撼竟然是艾莉娜咏唱圣诗那几段，其他带给我意外享受的是诸如爱花的小女孩爱娜的纯真本性、那个爱抽雪茄的大胡子船长的率直之类……



原因显而易见——自然即是美。

不知GA转投SONY主机后是怎么回事，一向以严谨制作态度见长的宫路武竟然也随起了“大势”，玩起了“造作”这套。

还是在DREAMCAST上。

“唉”了半天，话还得说回来，如同一开始提到的，我挺喜欢格2。和其他一些RPG“大作系列”比起来，至少格2还保有着一份“朴素”（尽管严格说来它已偏离了正确航线）——细腻的画质、精湛的角色/建筑外型设定、优秀的战斗系统、真实的动作、岩垂德行的音乐，以及那极少使用的、画质平平的、有欠华丽但却绝对值得赞扬的——CG。

最后，我不能不提到SS上的GRANDIA，榜样也。用心去作的结果是不一样的——请回想一下，那是何其粗糙的机能，竟换得如此细致的画面？而百多人何其苦心的构思，竟换得如此巨大的场景、如此感人的剧情？

玩格1时我几乎完全融入并陶醉在那究极的GRANDIA世界里。而那种感觉在2中已完全找不到了……对此我一直以为，游戏不能给掏钱买游戏的玩家作，制作人应该先自己给自己作，否则难免“媚俗”。GA一世英明，对于其“执着”我谨给予“最良好的祝愿”……

经典批判 11

机种：PS、PS2　类型：RAC
厂商：NAMCO
发售日：——

文/辉煌的大锯齿

著名赛车游戏《山脊赛车》

虚拟与现实难以两全

逼真的画面征服玩家的时候，我们应该反思……游戏的进化方向究竟如何，在赛车游戏逐渐以

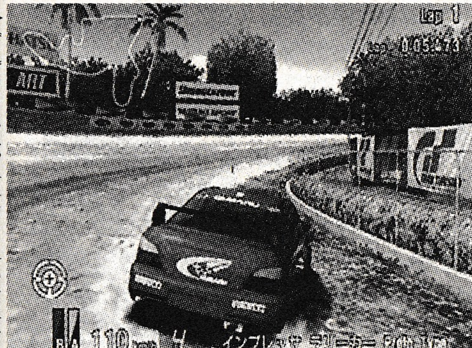
赛车游戏需要很高的技巧吗？不知道这个看似可笑的问题能够得到什么样的回答。

现今的赛车游戏与十年前的赛车游戏好像有了本质上的区别。至今仍依稀记得自己在FC上痴迷《F1赛车》的情景，虽然那部游戏与现在的游戏比起来简直是小儿科或根本不值一提，但是好像当时面对低劣的画面仍然觉得自己眼前就是真实的比赛，感觉一切都是真的，手柄就是方向盘……你一定会说我是在发梦而已，没错，那时的游戏虽然在声光上有很多的不足，但也因为孩提时代的自己往往善于幻想而可以更为单纯的理解游戏的乐趣。现在的我，已经没有了那时的幻想，更不屑于那种画面。“幻想”——相信就是当今许多玩家一直苦苦追寻的那种最真挚的游戏感觉。这也就是儿时与成年的区别。

同样的，虚拟与现实也是赛车游戏在当今制作上前难以两全的。游戏就是游戏？还是要完全拟真的展示现实赛车运动的残酷性？说到低，这始终是两条不同的路。当游戏追求虚拟时，制作人可以加入许多自己的想象，可以将游戏进行夸张的演绎手法来展现自己脑海中的游戏世界；当游戏遵循现实的时候，那么作为制作者来说，就要费尽心机的去为消费者提供最逼真的画面，只要将游戏完全模拟现实就可以了，然后再加入许多令人热血的噱头就可以达到目的。在这两条路上，有成功者也有失败者。当前可以代表这两种路线的游戏无须多说就是《山脊赛车》与《GT》。应该说，她们都是成功的作品，这“成功”指的是商业上的成功。有趣的是，这两款游戏却都将自己奉行的制作路线表现的十分极端。前者在虚拟的路线上达到了空前的虚拟，后者在拟真的路线上完全的拟真（题外话：其实还有款游戏在游戏的逼真程度上可以与《GT》比肩，就是世嘉的《F355》，但是这款游戏却因为太过专业、制作太过认真而遭到惨败）。



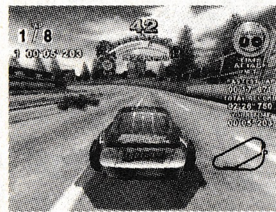
在此先谈谈《山脊赛车》在追求虚拟路线上所走的岔路。毫不客气的说：在“山脊”的世界中是没有忠于现实的，在这款游戏中所表现出的一切都是那么的虚假。当然，除了那标榜“杀眼”的画面（每一作都有进步的《山脊》画面，其进化脚步停在了PS2上，《R5》比较于前作没有丝毫的进步）。在把玩这系列游戏的时候，我找不到赛车的感觉，明明知道是在控制游戏中赛车的我却感觉自己在驾驶火箭。尤其是在家用机原创的三代以后，这种“魅力”就越发的明显起来。NAMCO给玩家提供了一款不必考虑赛道因素在内的游戏。无论你是何种看似刁钻的弯道，玩家都几乎可以用同样的过法应对，在甩尾上《山脊》简直是简化到了最低点。或者说，《山脊》在对玩家操作上的要求几乎没有，上手度如果要衡量的话应该评为零。《山脊》所要带给玩家的就是“爽快”。除此之外，你还能从中得到什么吗？由此想到了PS2上颇受好评的动作游戏《真三国无双》，虽然两者并非是同类的游戏，但是她们在制作思路上却几乎是一样的。在《真》的世界中，玩家不必去掌握过多的动作技巧，玩家只要注意画面上的人物，再不停的按攻击键，华丽的必杀就可以轻易使出，横扫千军的快感就是要玩家在游戏中体会的。在《真》的世界中没有像《马里奥》那样的过关技巧可言，制作者提供的就是简单的操作所带来的爽快感。《山脊》就是这样的游戏。提供一个完全虚拟的世界，玩家可以肆意的于赛道上狂飙。这是典型的快餐软件。



→《GT》强调拟真，从本作中是无法获得虚拟类赛车所能提供的快感的。

现在，我们可以回到第一段所提出的疑问了，赛车游戏需要很高的技巧吗？显然，这取决与消费者对游戏的要求。当我们把玩另一款虚拟类赛车游戏——《梦游美国》时，却真正的热血沸腾。冲过终点线的一刹那，从心里的兴奋到脸上洋溢的表情，此时此刻，参与者绝对不会感觉这一切都是假的，相反，《梦游美国》将虚拟转化成为了“现实”。用“身临其境”这一很老套的词来描述很合适，不过，这一境界却并非每一款游戏都可以达到。赛车游戏中，显然并不是每款游戏都需要玩家掌握操作技巧的，《山脊》就是这类游戏的代表。

《山脊》之所以可以在商业上取得成功，也正是抓住了一部分玩家的游戏心理。《山脊》是大众类的赛车游戏，她可以获得大众的欢迎。但是，在真正意义上的赛车迷眼里，《山脊》只是在表现着其它赛车游戏所极力舍弃的那些肤浅的东西。有的时候，有些游戏可以轻易赢得人们的心；有的时候，也有些游戏可以永远留在人们心里……



赛车游戏的前途应该是何方向？←玩游戏玩到『梦游』？

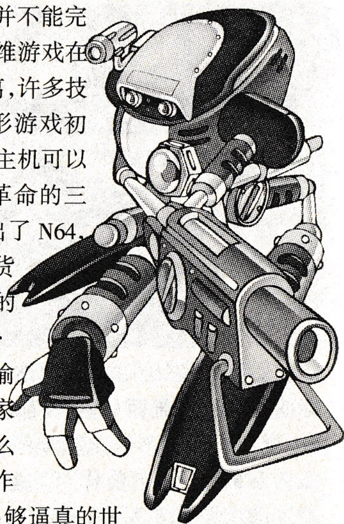
经典批判 12

机种：DC　类型：ACT
厂商：SEGA
发售日：1998年12月23日

文/多边形

爽快感至上的《SONIC 冒险》
前无古人的『代价』

游戏作品中，究竟有有几款能够带给我们答案……如何来理解真三维的概念，在今日层出不穷的三维

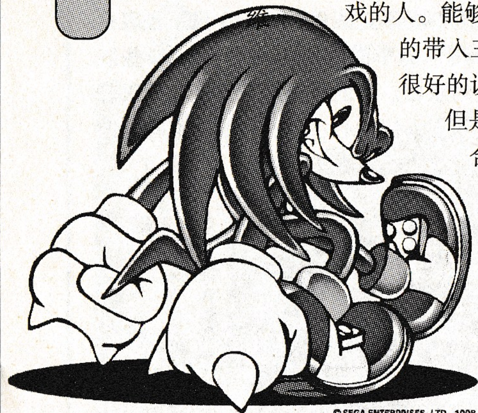


一直以为，三维游戏并不能完全取代二维游戏，对于三维游戏在具体概念上也是若即若离，许多技术都无法理解。在多边形游戏初盛行的时期，也没有一部主机可以给我带来被许多人奉为革命的三维冲击，直到任天堂推出了N64，直到"马里奥64"摆上了货架，才意识到我的旧观念的确该适应一下潮流了……

如果将二维游戏比喻成一个半成品且需要玩家自己发挥想象力的话，那么三维游戏就完全是由制作人替你一手打造的一个足够逼真的世界，你需要做的就是睁大双眼尽情体验。我并不认为大部分三维游戏都能够表现出她们就是游戏，如果一部游戏让我觉得她就是现实，那么我宁可去看影碟。游戏需要发掘出游戏者的想象力，而不是让玩家束缚于游戏的大框框内。这点上任天堂是做得最好的。

而作为"SONIC"来说，她绝对是可以与"马里奥64"比肩的作品，尤其是这部DC上的三维进化版。

应该说，中裕司是一个非常聪明的制作人，他对游戏的理解常常不可思议，或者说，他是一个会做游戏也懂游戏的人。能够将原本在二维游戏中酣畅淋漓的快感完美的带入三维游戏中而没有一点缺失，这本身就已经很好的说明了制作者对三维游戏的理解之深。

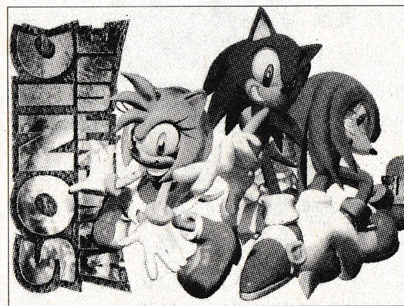


但是，我不得不遗憾的说，"SONIC"与三维的结合并非完美无缺，这并不是指硬件上对游戏有所限制了，而是"SONIC"本身就并非完全适合三维化。

三维最需要的是自由。

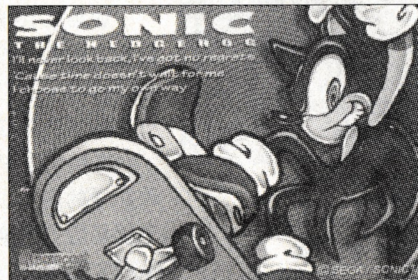
在"SONIC"中的每一关都会有大段的速度感强烈的流程。比如SONIC在路上做出大回转云霄飞车式的动作，此时视点会转向远方，玩者会看到环行弯道的全景。这应该说是本游戏中最刺激的时刻与卖点。但是，此时如果让SONIC突然"刹车"，停在弯道上，处于远方的视点却不会拉到SONIC的身后，而是仍然停在原位上。应该说此乃最大的败笔，也同时失去了三维的概念与意义。当然，这些无伤大雅的问题有点像在鸡蛋里面非要择出骨头来。显然，"SONIC"表现得并非很严谨，正确的说，"SONIC"本身就不是一部严谨的游戏。

还有一个令人费解的地方，就是制作人在对游戏的主角SONIC的形象处理上有点令人难以接受。其它的角色还好些，最突出的就是这只刺猬。龇牙咧嘴、眼大无神而且还常常出现眼珠乱动的现象。我对SONIC最大的意见就是制作人将他的牙齿也表现了出来，并且还表现得这样的"逼真"。完全是英雄形象的SONIC活脱一个坏小子，看看下面这张图也许会更明显一些。有时候真希望



SONIC能够在游戏中少说两句话，因为他真的很难看。

抛开游戏画面上的不足，单看游戏的话，我感觉这次的"SONIC"变的比较简单了，也许是在MD时代的后几作的难度对比吧，也许是"SONIC"第一次完全三维化（"SONIC R"并不能算正统系



列）吧，制作人也把重点放在了大魄力与刺激的效果上。感觉上还比较亲切。尤其对于初上手的玩家来说，可以比较轻易的体会到音速的魅力，这点来说制作人的目的算是达到了。

其实本作在画面上已经实现了制作者当初的目标，不过作为这样一款大型的三维动作游戏，也难免会有令人尴尬的差错出现。比如在高速运动当中突然卡在了角落里，这绝对会令正处于兴奋中的玩家产生失落的情绪。还有在视点方面有时候也会出现令人意外的情形发生，对于玩家在游戏的操作上也造成了阻碍。

另外，"SONIC"在操作上也有BUG存在，尤其是摇杆在控制上显得颇为蹩脚，有时候看到自己控制的人物在原地不动或行动出错也不必大惊小怪。当然，为了修正这些错误，SONICTEAM随后推出了"SONIC冒险国际版"，比较于之前的版本的确有了很大的改观，算是将功赎罪吧！

本月"SONIC 2"即将发售了，在多边形玩过体验版后对这部游戏包有很大的期待，从体验版看将会令玩家为之一振，相信有了上次的经验，SONICTEAM一定会献给玩家们一个最好的"SONIC"！

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2000年7月7日

文/奇丹

失去感觉的幻想

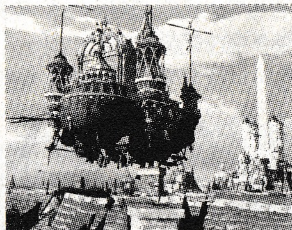
追回原点的《最终幻想9》

游戏总是有好有坏，有时好，有时坏。太9得到了不少批评，销量也大幅减少，这是为何？

如果拿PS时代的3款FF加以比较的话，恐怕FF9是最具争议的一作。虽然出世最晚，却不能青出于蓝而胜于蓝，这不仅让人觉得有些无奈，其中也包含着些许担忧，史克威尔真的江郎才尽了吗？

在经历了FF8的唯美风格后，9代的“包装”总给人一种异样的感觉。虽然我们不能一口咬定三头身的角色设定就是历史的倒退，但是以往FF系列那种鹤立鸡群的感觉确实荡然无存了。也许有人会说这样的设定是与游戏的背景——“剑与魔法”想符合，但是笔者认为，一个真实而唯美的中世纪世界可能会更有魅力，并最终与8代的科幻风格相映成趣。不过遗憾的是，史克威尔并没有这样做。

伴随人物造型的三头身化，角色的个性设定也过于幼稚。如果说男女主人公还能依稀见到克劳德和莉诺娅身影的话，那位憨头憨脑的骑士团团长和长得像小丑的女皇就太脸谱化了。纵观整个FF系列，恐怕再难找出像团长那样又“纯”又“钝”的角色了。而作为反面角色的女皇，更是没有性格的典范，从出场到丧命都是一副歇斯底里的疯狂样子。一直以来，FF系列都非常注重反面角色的塑造，如今在9代里竟然出现了如此简单化的角色，真让人颇感意外。



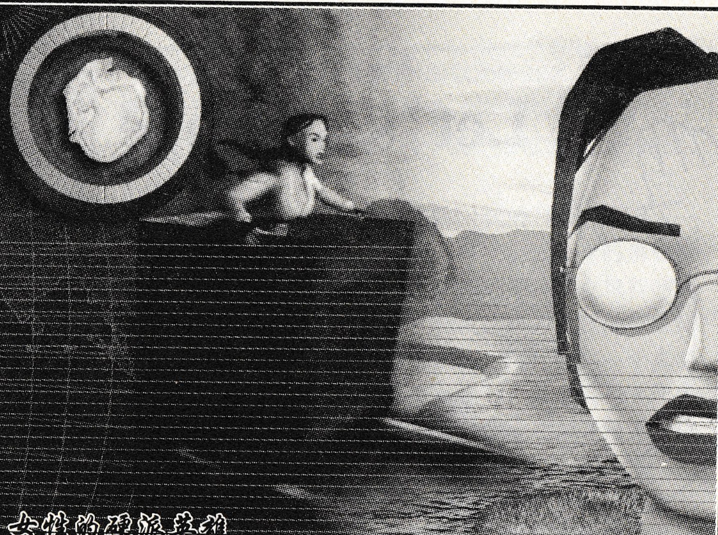
而想走萨菲罗斯路线的库扎也根本无法与当年神秘的杰诺瓦后裔相提并论。被先后变成蝙蝠和青蛙的希德国王更是令人哭笑不得的三流角色，与7代里郁郁不得志的飞空艇长希德和8代里充满人格魅力的希德学园长相比，简直让人怀疑这种继承的合理性。

作为FF系列卖点的游戏系统也被简单化了，而且各项系统设定之间都缺乏联系。甚至一度炒得很火的多视点情节设定，最终却也落了个草草收场。很明显，史克威尔是希望新系统能够扩展RPG的表现手法，但是它出现在FF9这样一个其实很传统的RPG中就显得画蛇添足了。在主线情节都不甚诱人的情况下，又有谁会关注那些由个性并不丰满的配角所牵引的支线情节呢。

作为一年一代的白金大作，玩家总是自觉不自觉的拿新推出作品与前作相比较，在这种情况下，FF9想获得超过7、8代的成绩就更加困难了，它给人的感觉是一个很精致的仿制品，缺乏独特的魅力，也没能将史克威尔在RPG方面大手笔充分体现。

Let's say bye

游戏人物百话



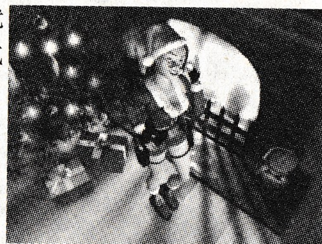
劳拉·克罗芜特

在无边的地底，回荡着远古的回声，一切万年的遗迹肃穆有如神祇，不希望被外物打扰。然而，深邃的神殿之中，终于还是响起了轻捷的脚步声……

随着电影版《古墓丽影》上映日期的临近，加上E3展上EIDOS的新动向，劳拉这个许多玩家心目中的偶像再度成为了热门话题。

一个登上过《时代》周刊封面、在因特网上有上万个专题站点的游戏人物，已不光是设定成功的游戏人物了，她对玩家的征服，一切来自于凑巧成功的内蕴，而并非为人津津乐道的"多边形身材"。

这个游戏，这个人物，所有人都知道，完全是来自于《印第安那·琼斯》的。在类型上说实话并没有太多的创举，不像《BIOHAZARD》开创了一种类型。再来看看劳拉的设定：富家子弟，年幼时父母坠机身亡，好学校的高材生，女性冒险家。所有的因素，也没有过份出奇之处。如果说她有一点最鲜明的特征，就是外人一眼触及的粗犷美了。游戏所具有的两项永恒隐性主题"性"（当然在游戏中通常会被改为健康的性意识）和"暴力"在这里根本就是偏重暴力的，但在有意无意之间，靠着劳拉推动的腰肢，也等同于完成了双例主题的合一。所谓的"父母双亡"，是人物构造的一般惯例——"先予后取"，人生有了缺陷，自然会催生玩家心内的怜悯，然后用她那常人永远无法做到的动作，告诉玩家这样一个强烈的反差心理游导很容易就完成了。





劳拉身上的美式审美特质不用多说，她也能被东方玩家接受看起来多少有点奇怪。但再来想想游戏的选题吧——在远古的遗迹中寻觅着宝物，这样的环境完成了"孤独"的命题，由此凸现了人物本身个体价值的存在，也会让人对她多看上两眼了。另外，要东方人完全接受一个打打杀杀，浑身肌肉的女性是困难的，东方人内敛和包容的特性决定了他即便是要喊出"我是世界之王"通常也不会在船头，而是在自己的斗星之中。劳拉丑则丑矣，粗则粗矣，在孤独基调下显现出的简约，也恰好符合了东方哲学。具有同样思路的作品有不少，游戏有N64的《巨人》和DC的《SEVENTH CROSS》，电影有汤姆·汉克思的《CAST AWAY》，文学作品更是数不胜数了。



姓名：Lara Croft
国籍：英国
生日：2月14日（情人节）
诞生地：英国 温布尔登
婚姻状况：独身
血型：AB型
身高：5英尺9英寸（约1.74米）
体重：131.6磅（约59.2公斤）
三围：34D/24/35
发色：褐色
眼睛：褐色
职业：考古学家，旅行指南作家
运动爱好：攀岩，急速滑雪，射击
个人嗜好：音乐（U2乐队，"9寸钉"乐队）食品（烤豆）
交通工具：Norton "Streefighter" 摩托车
城 市：亚特兰地斯 威尼斯 伦敦
武 器：乌兹（双抢）M－16
教 育：私人教师（3 － 11）
温布尔顿女子高中（11 － 16）
古东思冬寄宿中学（16 － 18）
瑞士结业学校（18 － 21）

劳拉的喜好

最爱看的电影：
《判决》、《人鬼情未了》、《上帝的愤怒》、《第三类接触》、《最后启示录》、《我的父亲母亲》（！？？）

最爱用的交通工具：
诺顿牌城市猎人太子车。

自己的吉祥物：
轻巧而精美的小型手枪。

最爱听的音乐：
从小受过良好的古典音乐熏陶，自中学时代起喜欢U2乐队。幼年时听过她姨妈经常哼的"九寸小指甲"、"俄国面包烤烤烤"、"妈妈的吻"、"小白菜"等儿歌，至今认为"非常动听"。近年爱上东方音乐，旅途中常用随身CD机听一些江南丝竹和冲绳民谣。

在最近的两代之中，游戏制作者将越来越多的一般人物塑造手法赋予其中。和老师的对立以及老师邪恶的人格代表着反叛和矛盾，5代一开始劳拉“死亡”的告知则是将万能的毁灭原则祭了出来，但相应的，游戏水准下降，缺乏新意，也便使劳拉的人气度略有下降。有一点或许制作者忘了，劳拉的女性魅力是特质化的一个模式，“以丑为美”本来是成功的，但非要增添她身上其他方面的“美”有时却又弃巧成拙；而且劳拉的形象既然已经成为了商品，很适合的是扩展外延，而非深化内在，一代那种浑然天成的人物与题材的结合多少是被破坏了一些。

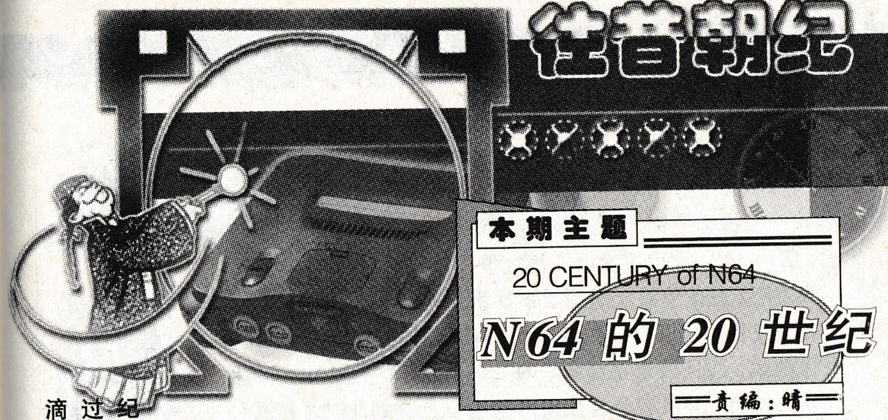
顺带而言，看过电影《古墓丽影》介绍，也对导演着实有些倾佩，安吉莉娜·朱丽在这里的扮相让谁还能想起《女生向前走》里那个孱弱的女子呢？如果片中没有什么好莱坞式的添油加醋——自作聪明的给劳拉加上什么感情戏或强化故事部分的话，那证明导演还真是体会到了劳拉魅力的本质。

让我们期待着她在大荧幕上婀娜的高空跳跃吧，同时，电视机中远古遗迹和重重机关，也构成了无休无止的诱惑，让我们一起通过她摇晃的发瓣，走入更深的地底……

劳拉的故事

从资料上看，据说劳拉的父亲——亨兴利·克劳复特（Henshingly Croft）是一位高贵的爵士，因此她从小就生活在一个富有的上流社会家族，有仆人侍候，生活十分优越。劳拉是在16岁进入著名的古东思冬寄宿中学读书后，开始对苏格兰的丘陵山岩产生浓厚兴趣，并因此开始改变了自己生活的轨道。两年后，劳拉结束了在瑞士的学习之后，深深地爱上了山地滑雪，并参加了喜马拉亚山探险队。但在回程路上遇到飞机失事，整个探险队只有劳拉一人生还。她用了两周的时间才走出雪地，并在一个小山村获救。经过这次浩劫，劳拉对英国上流社会养尊处优的生活状态不再感兴趣，认定只有在探险中才能找回自己的人生价值。从此踏上了自己的冒险之旅。

不过，思想观念上的变化并没有改变她的性格。劳拉依然对人谦虚得体、彬彬有礼，举手投足无不体现出名门闺秀之风范。当初，劳拉的父母一心希望女儿能和一位法灵顿伯爵（the Earl of Farringdon）订婚，但女儿的选择违背了他们的意愿，两代人为此争吵。此后父母与劳拉减少了联系，并中断了给女儿每月提供的生活费用。而那位伯爵则一直在苦苦等待她回心转意。以后，劳拉独自一人居住在英格兰的苏莱（Surrey），那里有一幢她于早年合法继承下来的别墅。很长时间里她认为这幢空而大的老式别墅一无用处，直到有一天她突然意识到，这里至少可以用来作为她的一个贮藏屋，贮藏她在全世界各地探险得到的各种宝物。出于个人爱好，她对别墅稍稍作了一些改造，比如在院子里建起了一个自己喜欢的运动场和一个非常酷的四轮车赛场。



所谓『往昔朝纪』，就是对电玩界过去历史上某个点滴进行简要回顾。

时间转眼就飞逝过令玩家荡气回肠的20世纪，N64是上个世纪游戏界的一个标志，她几乎告诉了我们卡带主机的最终形态……今天让我们回头看一下，看看她在上世纪走过的最后几年。



第一回：NINTENDO64发售前夕的日子



写在前面的话

大浪淘沙的比喻放在商界，可以体现除了金钱和荣誉以外她残酷无情的一面。虽然所有企业在商界的大路上奔走的方向都是令人欣喜的利润，可是对于其中大多数而言，更现实的却是令人颓废的生存的挑战。

没有永远的第一，也没有永远的成功，虽然游戏界仅有短短二三十年历史，但却老老实实的重复印证着『大浪淘沙』的寓意。

『花牌』出身的任天堂，曾经执掌游戏业命脉的夕日霸主，两次主机战争的优胜者，却在新世纪前夕最后一次战争中没落，让业界不得不重新审视纯游戏理念是否适合游戏新生代这一问题。

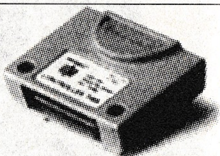
我们的回顾不期望得出任何关于业界规则的结论，只是希望用N64的眼光，重新思量一下验证业界规则的那几年时光而已。

第三次游戏机战争终于爆发了

20世纪90年代前夕的日本游戏业界可是任天堂（NINTENDO）的天下。然而在90年代中期，任天堂死对头，街机市场老大“SEGA”的SEGA SATURN及家电大厂松下（Panasonic）的“3DO REAL”、“3DO TRY”以及SONY旗下子公司“SCEI（Sony Computer Entertainment Inc.）”的PlayStation，再加上电脑大厂NEC的“PC－FX”主机相继发售，一时间业界群龙无首，混乱不堪，进入了被称之为”次世代游戏机战争”的竞争时代。

而假若将1980年代任天堂红白机（简称FC）为中心的游戏主机市场上的

竞争视为“第一次游戏机战争”；将SFC和MEGA DRIVE(简称MD)及PC-ENGINE(简称PC-E)等主机相互较劲的90年代前后视为“第二次游戏机战争”的话，那称这次为“第三次游戏机战争”也不为过吧？任天堂在上述对手的次世代机相继发售后仍旧持续在老王牌SFC上发售游戏，而且因为收益良好的关系显得相当悠哉，并没有急着推出次世代主机。



早已退居幕后的N64记忆卡不知有多少玩家拥有，上面有123格记忆空间，能对应的游戏也不是很多。

1995年，任天堂终于发表了SFC的后继者，也就是次世代主机“NINTENDO64(简称N64)”。这台次世代主机虽然早在1993年就正式发表与美国SILICON GRAPHICS公司共同合作开发了，不过“正式名称”及“手柄的样子”则是到此时才正式公布，而且之前是被叫做“ULTRA64”。任天堂准备以这一台主机参加第三次游戏机战争，并夹带着“会改变，64把它改变(ゲームが変わるロクヨンが変える)”的广告词于1996年6月23日以定价25,000日元发售。

居然还使用“卡带”？这到底是？

先行发售的2台次世代主机(SEGA的SEGA SATURN及SCEI的PlayStation)皆是以“CD-ROM”为主要媒体，并活用了大容量的优点，发售了许多加入大量语音动画的游戏。但是后来才推出的N64却和SFC一样，采用“卡带”的储存媒体方式。

虽然卡带有“价格高容量少”的缺点，但是任天堂当初曾预测过卡带的ROM将来会因为半导体降价的原因使得成本降低，所以N64仍持续采用卡带后并没有什么太大的难处。再加上当初还有考虑到搭载名为“64DISK DRIVE(简称64DD)”的周边机器，以弥补容量的不足。说到64DD，原本是打算于1996年底，配合人气名作《萨尔达传说》一同推出。不过最后大家都知道事与愿违，这款《萨尔达传说》的最新作(也就是《时之笛》)是以卡带来发售的(与当初预定的“磁片”有很大的出入)，而64DD则是改成以“会员制”的方式来发售，令人遗憾的是它几乎还没有正式再市场上面市，就已经入土为安了。

N64拒绝使用CD-ROM的原因

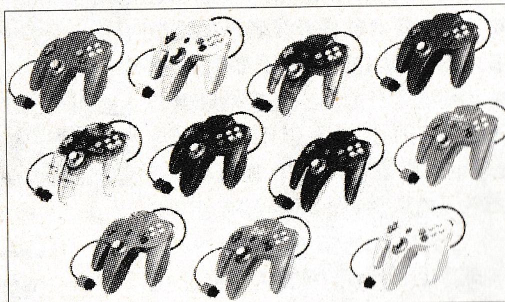
1. CD-ROM非常容易被拷贝，有盗版的忧虑。就算单一格式的GD-ROM(指现在的DC主机)也难逃被不法商人盗拷的命运。
2. 如果当时N64主机搭载CD-ROM的话，价格会因此而提高而且容易产生故障，想要以当时25,000日元的价格买到简直痴人说梦话。
3. CD对小孩子而言较不好使用，较易被刮伤。对于任天堂老主顾的“小孩”而言，新主机搭载CD-ROM简直是必死无疑(笑)。
4. 卡带读取的速度比CD-ROM快很多。这是唯一与众不同的好处，也是N64和其它主机比较起来唯一和别人不同之处。

不过，当初据说任天堂仍旧选择“卡带”的真正理由是着眼于别处(也就是“钱”吧)。任天堂主机的游戏软件，不论是FC还是SFC，在进入市场前必须经过以下的过程：

AT FIRST	游戏商在开发完游戏后要将相关程序资料委托给任天堂灌录至卡带中，因为能制造出卡带的只有任天堂而已(那是在日本……笑)。
2ND	此时游戏厂商因为要决定制造数量就会和任天堂进行交涉，而且常会有不如游戏厂商之意的情况出现。
3RD	任天堂本身并没有制造卡带的工厂，得向外面订购ROM，因此有时数量会不足。
THE LAST	重点来了，进而“每一块卡带”就必须预付据说多达数千日元的授权费给任天堂，之后卡带才会被制造流入市场。这是“不管游戏卖不卖，任天堂都有得赚”的道理，或许任天堂是不想放掉这利益所以才执着于卡带吧。

独具特色的N64手柄

N64这台主机的特色除了采用卡带的方式之外就是它的手柄了。N64的手柄与其他主机手柄相比明显大了许多，而可以用手握着的“柄”也有3个。中央搭载代替传统十字键，被称为“3D类比控制钮”的类比式方向指示装置，右方是A、B钮及有4个按钮的C钮组。左方是传统的十字键。因为柄有3个，所以手柄的拿法也有3种，有了这些拿法在日本也就会有3种专有名词来形容这些动作(在国内分得可就没有这么细了)。换言之这是一把“视游戏不同而可以有各种玩法”的手柄。主机上还搭载4个手柄插槽，所以很方便就能够进行多人对战(不用再另外买个多人连接器之类的东西)。此外，连接手柄背面的记忆装置——记忆卡(CONTROLLER PAK)的话还能将记录资料保存在卡带外。因为卡带内保存资料用的记忆电池会提高卡带的制造成本，因此最初“非任天堂”的游戏大多会以上述的记忆卡来代替(几乎都有对应记忆卡，反之任天堂的游戏都会有记忆电池)。记忆卡的容量很少，因此渐渐地使用记忆卡的游戏也愈来愈少。

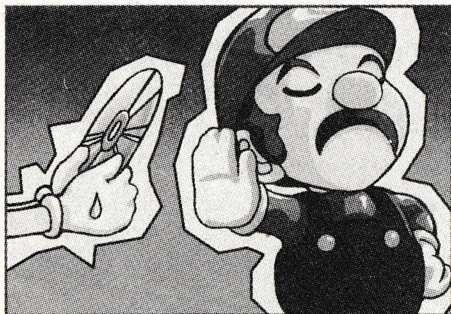


只卖 25000 日元的超级电脑？

N64 当初的代号名是“PROFECT REALITY”(就像代号名“海豚(Dolphin)”就是“GAMECUBE”一样)。原因是取自“可以表现当时家用游戏机办不到之真实感的机器”的意思。之前的主机只能组合开发者给予的影像来表现画面,但是“PROFECT REALITY”可以对应状况计算各点的座标并将之表示出来。即使是同样的人物出现在画面上,状况一改变在电视画面上出现的是完全不同的影像。这类的 3D 演算处理以即时进行,需要有当时“超级电脑(SUPER COMPUTER)”级的显示处理能力。这样的机器理所当然不是普通人能买得起的,更别说是拿来玩游戏了。然而“PROFECT REALITY”的开发小组大幅削减成本,成功地将价格降到 25.000 日元,使得和超级电脑相提并论的游戏主机可以轻易地购买到。

游戏改变就要靠六十四？

可以进行 3D 演算处理的不只有 N64 而已,之前发售的次世代主机也同样以 3D 游戏为卖点,但那些和 N64 有何不同呢？身为 N64 标准配备,用以自由移动 3D 空间的“类比控制钮”拥有可以充分对应游戏开发者各类尝试的性能,同时也能自由地变化硬件的特性,成为一个什么都办得到的游戏主机。也就是说,这是一台“制造出来就是 3D 游戏专用”的主机,也是硬件开发者对软件开发者下的挑战书。当时的大作游戏几乎都像是“把在 SFC 上用过的创意直接换成美丽的画面附加 CG 动画影片”而已,与 N64 的“单纯地换成 3D 画面”是完全不同的概念。这真的意味着 N64 的广告词“游戏会改变”只有 N64 办得到一事。全新的挑战在 N64 上化为可能,可以创造出和以往完全不同等级的游戏。然而,这也蕴酿了“无法沿用以往概念”、“开发变得困难”等问题,之后衍生出各种弊端阻碍 N64 普及化的脚步。到底发生了什么样的情形呢？咱们下期再见！

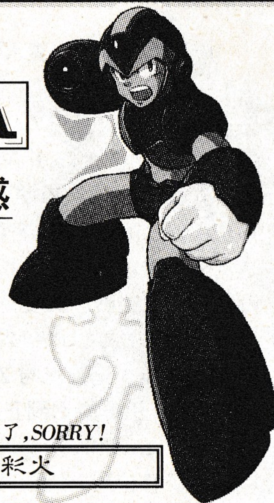


未完待续

喜、怒、哀、恨、情、愁的发泄后果是……

爽快的洛克人

小编们对洛克人系列的杂感



连续两期,算是把我知道的那点洛克人历史抖落的差不多了。而亲爱的读者们通过前两期的介绍,想是对“洛克人”里面的人物、大致世界观以及游戏涉及面有了一定了解。那好,在此基础上,小可打算发动同事们抒发一些对“洛克人”的感受,算是对这个系列回顾的一个总结。

蒙骗大家许久了,SORRY！

——真谈不上喜欢“洛克人”的 彩火

STEP ONE 有请目前人气彪升的“闯关族家长”

同彩火意见分歧很大的家伙%＊～#……



风林 凌凌漆版

用什么来形容这个系列呢？大概应该是“元祖级”动作游戏吧。从 FC 时代起,“洛克人”系列游戏的足迹几乎踏遍了所有的主机,虽然在销量方面一直是没有什么作为,但是在玩家中口碑还是非常好的。本系列的特点就是——难度高、技巧性强。虽然正统派“洛克人”系列的主角在动作性方面一直有所欠缺(比如无法蹲下等),但是这也使得游戏在难度上有了更高的要求,令玩家乐此不疲。

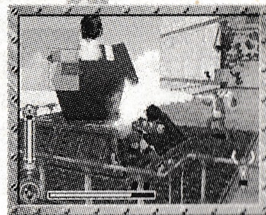
风老板向各位揭开一点“洛克人”的秘密

彩火 A:日版“洛克人”名字的由来是？

风林 Q:“洛克人”此名字是由 RO－CK’N ROLL(摇滚乐)这个名词来的,相信大家都应该知道。但在这个名称决定前,这游戏好像一直是被称作“RAINBOW KIDS”这个名字。

彩火 A:你最想推荐的“洛克人”是？

风林 Q:“DASH”这个新系列是很值得注意和期待的。在 PS 上推出的两代,虽然因为机能的原因,显得粗糙了些,但手感和魄力还蛮强。至于我个人最期待和喜欢的……当然是 N64 上推出的“DASH”了！(火:这个全全任天堂派！)





应该说，要玩“洛克人”，还是不带“X”的系列最好，毕竟那才是正统嘛。虽然CAPCOM将系列分支出“X”，并在人物外型方面做出了改变(更酷了)，而且在动作上更为灵活，爽快感飚升，但是实际在游戏的玩法上我个人觉得倒没有什么大突破。难度也有一定下降的趋势，就好象CAPCOM在“街霸”上的改变一样（正统派与ZERO两个系列），最终还是要回到正统系列上来的。看看CAPCOM接二连三的将老版“洛克人”移植到PS上，就可见其地位有多重要了。

记得在10年前正对“洛克人”着迷至极的时候，除了电玩之外，似乎没有像现今有如此多的“洛克人”相关产品。时至今时，“洛克人”依然活跃在每个小朋友的心目当中，而且对这些小朋友来说，“洛克人”可正是他们心中的偶像。我小时候也曾经幻想自己长大要当“洛克人”式的英雄，铲除坏蛋。直到现在，我依然如此的想着，因为在“洛克人”架构的世界中，坏人到最后是一定会输的。如果不信的话，你看看它的破关动画，世界不都是副祥和、安稳的样子吗？

STEP TWO 有请我们的超级元老“浴火忍者”

哎，永远比我清新秀丽的家伙％＊～＃……



SHADOW PHOENIX

看来自己的忍术日益提高(在杂志中露面的机会日渐减少)，呵呵……

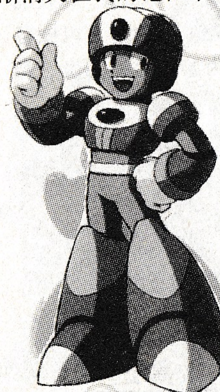
彩火索稿，但实在是黔驴技穷，逼不得已只好……

记得两年前去香港，在街上遇到一群等公车的小朋友，而当中几个小朋友正拿着刚买的“洛克人书包”、“洛克人笔记本”互相炫耀。我心中的好奇心突然为之一闪，马上向前去询问他们对“洛克人”——这已经10岁的电玩偶像，了解多少。结果让我出乎意料之外，他们除了对“洛克人”的系列了若指掌，连每一个敌人头目的名字也可以轻松地脱口而出。我当时还真是无法了解，这些小朋友是如何知晓这些“洛克人”的事迹，但后来从和他们的谈话中我渐渐得到了答案，那就是——“洛克人漫画”。



少年的时候（1988年），从FC上首次接触“洛克人”，记得那时候好像几乎都是动作游戏的天下，那憨憨的圆头机器人形象的ROCKMAN也着实在众多ACT GAME中让我选它出来，但不得不承认它的难度令我数次想放弃它的进行，可是年少好胜的心理令我一次又一次挑战它带给我的挑战。也许今天看来那时的游戏真的不是很难，是那时我的智商比现在弱吗？

进而进入SFC时代和次世代，也在众多RPG、SLG的包围下偶尔“享受”一下“洛克人”的战斗乐趣，但是感觉已经不像从前那样有些令我悸动，也随着时间的推移，好像它已经逐渐消失在我的记忆中了……



关于“洛克人”，我不知道究竟是否对其有什么样的感情，但确实是陪伴我走过一段游戏的年代。CAPCOM之所以仍然不断在各机种上推出该系列的新作，是出于对洛克人以前创造辉煌的感谢还是想令它在如今连天烽火的战国中再度立足呢？我是不去想它了……

总之还是感谢ROCKMAN的出现……

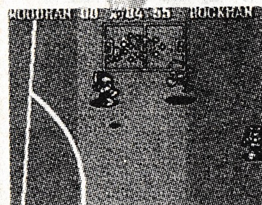
彩火：不愧是最资深的电玩编辑之一，SP君还为我们带来了一些关于“洛克人”的犄角旮旯呢！

SP：不错，在这些游戏里也有洛克人出现哟！

洛克人可是CAPCOM最有人气的角色，在许多游戏中都可以找到他的踪迹。你知道有哪些呢?在这里就来为各位介绍一下，那些脱离自家本业到其他游戏去露脸的洛克人们吧！

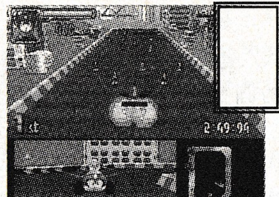
洛克人足球

机种：超级任天堂



“洛克人”番外篇系列的第二弹。到“洛克人4”为止出场的BOSS角色，都会在这款游戏里登场。虽然各角色都拥有特殊的必杀射门，但因其射门方式和该角色特性有关，所以有玩过前面系列的玩家都会快乐地　上手。

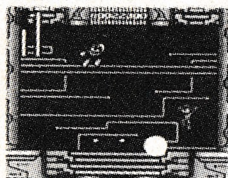
洛克人赛车
机种:PS



这款游戏,是"洛克人"系列人物登场的赛车游戏。赛道的规划也都是考虑到以前系列所做的设计。在GRANDPRIX模式中,玩家可以取得新零件以提升赛车的性能。想要玩"洛克人"系列又想要感受速度感的话,还是这款游戏最好。

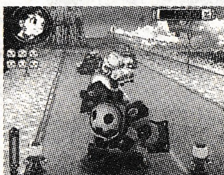
洛克人 MEGA WORLD
机种:MD

"洛克人 MEGA WORLD"是将红白机版"洛克人"、"洛克人 2"、"洛克人 3"装在同一个卡带中的三合一版本,也是MD版中唯一的洛克人系列。现在可以说是一款非常非常珍奇的软件,看到了就马上买下来吧!



恶魔人冒险日记
机种:PS

这个游戏是以在"DASH"中登场的多伦这个敌人为主角,并且以做各种坏事赚取金钱为游戏目的。虽然和以往洛克人系列所考虑的设定都不太相同,但这款游戏还是算洛克人系列的作品。



洛克人大冒险
机种:PS、SS

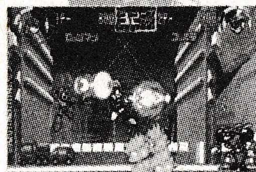
"洛克人"系列中的第一款冒险游戏,可以进行三个不同的事件。另外,也有以前任头目为主角的迷你游戏。

洛克人&佛鲁迪
机种:WS

在WonderSwan上发售的洛克人系列最新作。活用可以展开纵卷轴或横卷轴的WonderSwan特性的各个舞台,让这款游戏更加充满乐趣。

洛克人 THE POWER FIGHTERS
机种:AC

这算是家用机逆袭到街机上的作品。街机上的洛克人依旧火爆、灵活,可以选择双人同玩。



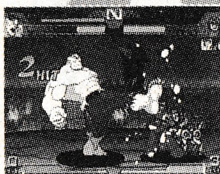
洛克人 THE POWER FIGHTERS 2
机种:AC

街机上洛克人第二作,继承了之前只要打倒头目便可以取得道具的系统。而且新角色迪欧也在此登场。



漫画英雄 VS CAPCOM 2
机种:AC、DC

从街机上完美移植到了DC上,原本不是什么洛克人的系列,但洛克人确实是作为CAPCOM角色登场了。看着总比对手矮几头的洛克人,觉得真有点可怜哟。

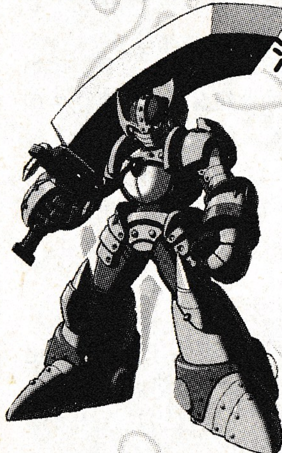


GUN SPIKE
机种:AC、DC

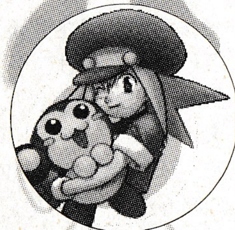
这里当然有洛克人了,而且这里的洛克人不但更可爱,而且比其他正选角色好用许多,威力大、速度快,是新手上路最得心应手的角色。



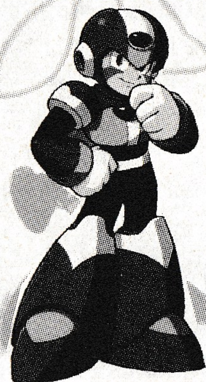
洛克人是与我们一起长大的好友



记得小时候,电玩的领域还未扩展开,想玩游戏经常偷偷跑到为数不多的几个专营店去,看着老板的脸色混上十几分钟;要么就死皮赖脸的要上点钱,到"豪华"的机厅奢侈一把。那时的电玩几乎都是红白机任天堂的天下,再加上那时玩GAME的年龄层都有点偏低,所以动作游戏一直是我们小孩子的最爱,其中洛克人自然很容易就成为心目中的偶像。



洛克人从出道的第一部作品,我便开始为它着迷,因为当初的动作游戏能够设定并制作的如此新颖,实在是少数中的少数。尤其是里面的更换武器系统最令彩火意犹未尽。那些属性相克的设定,那些火爆的场景,更是为本作添加不少乐趣。



之后的洛克人不但是在动作游戏一展风采,还跳到运动、赛车等等多个领域里。像彩火就非常喜欢玩超任上的"洛克人足球"。虽然洛克人的足球与什么WE、FIFA比起来显得不是那么专业,但却足够凭借洛克人的人气和独有运动方式让人乐而忘返。

而后洛克人又出现了动漫画来加深玩家们的印象。好游戏、好人物的魅力绝对可以让新老玩家为其深深吸引!就连彩火上班时,还常在午饭后,趁主编饭后愉悦聊天放松警惕的时候,在我自己的座机上偷偷用模拟器玩会儿洛克人呢!

中国历史与日本漫画

滚滚长江东逝水
浪花淘尽英雄
是非成败转头空
青山依旧在
几度夕阳红
白发渔樵江渚上
惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢
古今多少事
都付笑谈中

——杨慎《临江仙》

日本文学家一直都偏爱阅读中国历史文化故事，多加演译重著者也不在少数。而日本商业经营者也有喜读中国历史人物传记的习惯，从历史风云人物的生平事迹学习经营大道。当然最喜爱中国历史文化的还是寻常日本民众，非但中国历史文化书籍可以成为畅销书籍，连平民休闲阅读的漫画都可见到中国历史文化故事，而且还大受欢迎。

日本人喜爱中国历史文化故事的热诚深深呈现在漫画作品中。在日本漫画产业发展过程中，中国历史文化类漫画内容的发表从未间断或缺席，大师之手、流行创作都可发现其踪迹。从春秋战国、楚汉相争的《史记》、草莽好汉的《水浒传》、神奇幻想的《西游记》及《封神榜》、到最受日人推崇喜爱的《三国志》，一篇篇中国风云，一页页中国历史都在日本民间普遍流传。如漫画之神手冢治虫画过《西游记》卡通，畅销漫画家鸟山明家喻户晓作品《七龙珠》，主角叫做“悟空”，可见也是从《西游记》得来的创意、“中国通”漫画大师横山光辉一系列中国历史巨作，作品豪迈的老牌漫画家本宫广志创作过《赤龙王》(楚汉相争)及《吞食天地》(三国故事)，到近来畅销轰动的《龙狼传》(山原义人)、《封神演义》、《最游记》等等，都是以中国历史文化为创作主轴，然后加以崭新诠释或改编赋予新生命，一再吸引日本读者深深着迷的有趣作品。

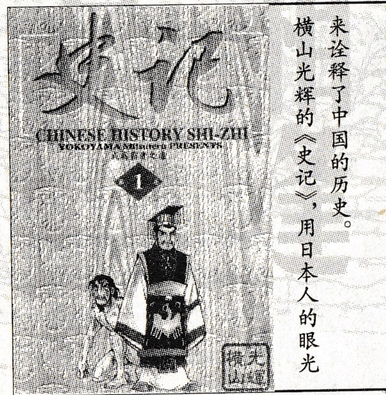
而当日本漫画家神往中国历史文化故事而时有佳作问世，知名游戏软件公司光荣(KOEI)也靠中国历史文化故事飞黄腾达之际，曾发表过“苍鹿白狼——成吉思汗传”、“水浒传”、“项刘记”及欲罢不能、堂堂进入第9代的立社大作“三国志”等电子游戏软件，最近在PS2上发售的反映三国历史的“决战Ⅱ”也成为人气很旺的扛鼎大作。



“历史漫画”与“史实”

中国人自古就注重历史，所谓“以史为镜，可以知兴替”，多少君臣将官、鸿儒雅士都阅读史籍为学习治国平天下之理。因此中国人对历史记载的要求是相当严格，对文字的运用也极讲究，甚至制订规律来限定历史的记录方式。在真实记录历史的期许下，中国历史古籍偏重“事件”及“状态”的记载，在《春秋》之前的史籍内容大多仅是很清楚记载了各项历史事件。但当君主开始注重史书编撰之时，命令学问渊博大臣从事这项神圣工作。这些臣子个个都具有个人思想体系及鉴定标准，因此就开始产生以个人见解来评论历史的史藉。

这些“个人见解下创作出的史书”，就明显会出现个人好恶的落差不论是在“取材”或是“对事件人物的评论”中，都具有极主观的个人意识。而在唐太宗时代，唐太宗深知史书将会对其功绩留下永久性记录，“遗臭万年”的恐惧使他不得不对此先采取预防措施，于是开始了“审阅史书”的制度。凡朝廷所创著的史书都需先经过君主审阅才得以留存。因此就演变出史官不敢撰著当朝历史，深怕著史招致镣身灭族之祸。即使被迫记录当下历史，也决不敢照实登载或干脆迎合君主喜好而窜改史实，就算有刚正之人敢不畏强势，挺身著作史实，一旦被君主得知其内容忤逆，必定施以暴力手段完全淹灭这些史实及证据。因此，民间(或根本就是那些无法畅所欲言的史官自己)就开始偷偷流传一些与正史有异的历史版本，后来再经过道听途说加油添醋，就变成了所谓的“稗官野史”。



横山光辉的《史记》，用日本人的眼光来诠释了中国的历史。

由以上可知，即使是正统史书也可能有很深的个人主观评选意识、偏见、或刻意的隐瞒变造，经过数千年流传、失落、破坏、再还原，更是难窥历史真貌。也就是说，史书所言的历史，只不过是众人公认“比较有可能”的历史记录而已。

因此，真要分辨史籍记录的真伪可能都是深具争议之事，如果再以“符不符史实”来判定历史漫画的好坏，实在没有意义。

再者，史籍留下的资料相当有限，这对偏重“情节、“对白”、“人物”等要素的剧情创作而言是种严峻考验，不论戏剧、电影、小说、或漫画，都面临一个创作关卡:需要依据资料去想像当时人物在事件中所说的话语、所采取的行动。这就是剧情情节的由来。史书无法提供剧情，只能靠创作者自己本领来补足。

杨慎《临江仙》

也就是说，关于历史的剧情类创作作品，先天上都已经处在一个“不符史实”的限制中，电影如此，小说如此，历史漫画更是如此。所以，正如同我们不会以“符合史实”来评论京剧等戏剧创作，或许我们该以“符不符史实”以外的另一个角度来看待历史漫画，来欣赏历史漫画，让历史漫画不会在“不符史实”的阴影下，而失去其应有的审美价值。

“历史漫画”的类型

依目前历史漫画作品取材角度不同，大约可分为以下几种类型：

一、依史书记载来编绘

这是历史漫画创作取材最常见，也是最安全的方式。采用此法来进行历史漫画创作最主要原因，通常因为原历史事件的故事太过精彩，所以照本宣科就已经是不了起的作品，还可以省去自行编剧的困难。但采此类取材角度来进行创作，必须拥有非常厉害的资料汇集考据功夫及高明的安排演出技巧。如何汇集更多史料来丰富作品，使其不沦为原历史典籍的附属品，且不会错误百出，造成“依史实却又违背史实”的逻辑错误，就需要创作者很努力下苦功。

但汇集到的资料即使经过考证之后，仍然是一些原始资料，并无法变成漫画本身内容，历史漫画创作者必须运用漫画的演出技巧来安排这些原始资料的表演，不然照原始资料刊载，读者直接去读古籍资料不是可获得更多原汁原味，何必多此一举来看漫画？所以如何让历史成为漫画的一部分，就端赖漫画创作者的功力。这类创作由于是直接依古籍脉络来进行剧情推演，材料也来自古籍，当然就很容易被拿来直接跟古籍作比较。而这点对历史漫画而言是很不利的。毕竟古籍经过长时间的辩证及推广，民众已广为接受，历史漫画就很容易动则得咎。

此类作品也是历史漫画数量最多的类型，如横山光辉的历史漫画系列、郑问的《东周英雄传》及《刺客列传》等等都是此类作品的代表。

二、自创历史人物未被记载的前传

古籍通常不会花篇幅去说明一些与原故事无关的事迹，即使是与出场人物、事件有所相关的资料，一般也是一笔带过。所以古人读历史都要引经据典，才能一窥历史全貌。所以当漫画创作者在所汇集到的资料里就会发现许多有趣却未被深入记载的新故事。

于是有些漫画创作者就会开始再度发挥汇集资料功夫，有时候可以把那些疑点再加以考据而得到新结论，但大部分状态都是“久不可考”。而天马行空的漫画创作者当然不会任由大好资料废置，因此就会发挥创作特质，把自己的观点利用漫画特性在作品中把这些缺陷都弥补起来，就形成这种杜撰式的历史漫画。



这类作品的起由一定是因历史人物的特殊魅力所致，也唯有最被人津津乐道的人物，才能引起漫画创作者对其人有所观感而加以延伸事迹。虽然这类历史漫画情节大多属于杜撰，但其中的角色人物性格都仍依照原史籍所记载，毕竟这只是尝试把古籍未竟之处加以补完，而不是完全架空虚构故事。

历史中广为人津津乐道、或颇受争议的历史人物虽然不少，但要符合漫画因应大众趣味的人物就寥寥可数。以日本人对中国历史感兴趣的朝代来划分，这类作品就被局限在楚汉相争及三国时代的传奇性时代。其中最具代表性的漫画家就是本宫广志，他的作品大多属于此类。较知名的作品有描写楚汉相争的《赤龙王》及三国时代的《吞食天地》。还有一些其他漫画家的创作，在后文也会被提及。

三、加入虚构角色于历史剧情

前两类创作模式在漫画创作演进过程中被归属成早期派作品，讲究人物风范的魅力及历史气势的磅礴。但随着社会文化风格的改变及开放，开始有创作者会产生“想对既定历史观念变化一下”的念头，兴起现代派历史漫画作品的创作风潮。于是就产生漫画创作者在历史剧情中加入一些原历史不存在的人、事、物，而产生一些新的创作风格。这类历史漫画作品与其说“历史故事是卖点”，倒不如说是“改变既定历史故事的新趣味”，“历史”在作品只是当作方便的“背景”跟吸引人的“招牌”功能而已。这类作品的兴起也跟具备新思考逻辑的新新人类成长成漫画消费主力的原因有关。为了吸引新新人类读者继续阅读历史漫画，那些墨守历史事实的历史漫画风格已无法满足这类主流读者的兴趣，所以只有变革一途。当然，许多新新人类开始成为漫画创作者来带动新风格也是主因之一。

其中这类作品较受瞩目之作，是山原义人的《龙狼传》。

四、利用历史架构来完成新故事延伸

历史故事丰富多彩、人物突出，当然一定会有创作者尝试把故事架构移转到不同时空背景里作变形的创新。这种“转换创作”方式转换的项目通常分为人物对立模式、政治风格、局势演变、或是人物特质等。把以上之一或多个项目作延伸性创作，有的作品转换后成了太空宇宙争霸，有的成了现代时装戏等等，还有的根本只是利用历史人物作为角色，重新完成另一部作品。这类作品在现代派创作中大量被运用，如横山光辉的历史漫画中人物就曾被移转到《Giant Robo》这部机器人争斗的幻想动画中。当我们熟知的历史角色造型及名字完全沿用在新作中的确是有些诡异，但反而却产生一种突梯荒谬的戏剧效果。最新作品还有《封神演义》跟《最游记》，虽然这两部的原作《封神榜》跟《西游记》也只勉强称作“历史神怪”作品，但这种历史与神魔为主题内容的作品却是大受新新人类好评，加上近来“转换性质漫画”当道，这两部新新动画、漫画作品的“转换”、“搞怪”之极，绝对会让捍卫历史的读者读后为之气结。

杨慎《临江仙》

横山光辉历史作品的总论评析

提到历史漫画，绝对不能不提到大师横山光辉的作品，尤其是攸关中国历史的漫画，大师手下作品更是浩浩荡荡，贯穿中国历史数朝，册数逾百，内容考据之深足以显现大师横山光辉对中国历史之热受与了解。

水浒传

横山光辉的中国历史漫画系列以历史事件年代先后来列，有《史记》、《乱世英雄传》、《项羽与刘邦》、《三国志》、《水浒传》等等，系列多达百余册书，而《三国志》甚至还改编成电视动画影集，也是有关三国时代故事极重要的动画作品。

横山光辉历史漫画作品与其他漫画创作者的历史漫画作品最大的不同之处，乃在于横山大师对中国历史了若指掌，所以能将故事人物之性格、应对进退、心理状态、及当时局势作极深入的描述。由于这种功夫绝非一时之间可以达成，需要历经经年累月的长期功夫才能够运用历史史料游刃有余，所以就得靠创作者本身平日进修才能成就。而横山光辉显然就是不断精修的努力型创作者，作品才能呈现出引人入胜的细致。

台湾“漫画博士”洪德麟曾于所著《杰出漫画家——亚洲篇》一书中对横山光辉作品的评论提到：“横山光辉的作品，看来平凡无奇，绘画技巧也欠缺线条的生命力。丰富的造型虽然和剧情的变化相呼应，然风格平板，人物面孔、动作仍嫌呆滞。但他在剧情的铺陈上却补足了这方面的不足。他的故事引人入胜之处在于心理层面的牵引”等语。但在笔者看来，却对横山光辉的作品有另一番解读。

横山光辉出道甚早，甚至都还曾是引导日本漫画潮流走向的重要影响指标之一。只不过日本漫画发展快速，各种绘画技术、技巧、及道具都已超越他所能想像或尽数学习，因此他仍以他最习惯、最简单平淡的绘图作画方式来进行创作。此时若以现时漫画家华丽笔触、卓越分镜技巧来评判横山光辉的作画，其实非但不公，也不必要。有些漫画家构图概念令人惊艳的神来之笔属于可遇而不可求，而横山光辉所沿用的平整漫画构图方式，到现在一直都还是最被普遍使用的。因为他作品所欲呈现的意念绝非画图、分格这些技巧，而是人文意念的表征。与其批评其不足之处，倒不如来欣赏其可贵难得之处。

横山光辉作品所绘出的人物表情动作确实略嫌呆滞，但这种单调一致画法的缺点在处理中国守礼严谨、文诌诌对白的历史剧时，反倒成了画龙点睛之妙。因为横为横山光辉的笔触平淡工整，恰好符合中国历史繁文缛节的特性，在呈现人物心情、事件状态的意境上更能与历史特质相互呼应。而即使是战争场景，横山光辉的画法仍是属于写实经典，其两军交战、一触即发的场面也在拘谨构图中更见紧张。这就跟前几年国产电视剧《三国演义》造成轰动的原因一样，不然以该剧仍嫌粗糙的制作品质，如何能获青睐？正是其剧饶口之极的对白、繁文缛节的怪例（以现代眼光来看）刚好详实反应当时历史景况，使该剧显得古意盎然、写实有诗意。或者如英国宫闱戏电影中的扮装、言谈举止都显得矫揉造作，但却都是反应当时应对进退实景，若改成现代人言行举止模式，就会显得不伦不类。这跟不少漫画家画三国历史故事都偏重热血战斗、个人英雄气概表现，反倒少了官场尔虞我诈、步步为营的勾心斗角，及战场单骑群攻、用兵用计所展现的紧张气氛。而横山光辉创作这些漫画作品时虽有古籍得以参考，但却非照本宣科依史书所撰而画，而是参照其他古籍资料适时适地加入虚构情节，在不破坏史实原则下合情合理增添漫画可看性的要素。如《项羽与刘邦》中加入兵法书的计谋，来显现韩信用兵如神的神妙。虽然作者平空虚造这些事迹，但在无伤历史真实下使漫画阅读乐趣增加许多，而两军对峙交战的详细描述，及针对各典故、人物、事件作很详实的联想及编剧，令读者有如身临其境体验这些历史事件。

由此可见，横山光辉的笔触及说故事技巧极适合呈现历史类漫画内容。或许，横山光辉也是深谙此理，所以才努力创作中国历史作品而孜孜不倦。

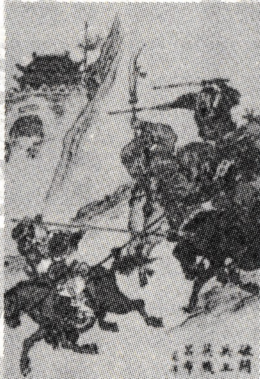
横山光辉作品取材中国古籍的特性，却也出现一些小小遗憾，例如女性角色在其作品中就常常被忽略。这可能是由于横山所取材历史古籍中本就轻女性而少记载之故。但是横山光辉的处理历史题材时通常会参寻各式文献资料，甚至稗官野史，所以未把重要女性角色的相关历史事件列入作品中，仍有重男轻女之嫌。而这种奇怪情况在横山光辉早期作品更加明显，譬如在《项羽与刘邦》中女性角色戏份不够明显，吕雉、虞姬、戚夫人的戏份都少描述，可惜了这段历史故事的多样变化。在《水浒传》中有许多中国古籍少见独特女性角色可加以发挥，却也只见到一丈青扈二娘成为戏分不重的唯一女主角。甚至比较新的作品《史记》出现了多次越王句践、吴王夫差纠缠复杂的故事，却略过了中国四大美女之一这个重要女性角色——西施，其实也是可惜之极。（或许有可能是因为横山光辉慑于《史记》这个光环太过耀眼而不敢加入原籍未记载之人物事迹）



杨慎《临江仙》

一直到后来发表的《三国志》，女性出场的机会才增多，如刘备原配夫人（投井以救阿斗）、新夫人（17岁公主誓死以救刘备出吴）、徐庶母亲（因徐庶被曹操伪母信骗诱至魏而内咎自缢）等都有详实描述。漫画《史记》中也出现横山光辉对女性角色有比较多的描写，如秦始皇母亲通奸之事、吕后弄权的故事。（虽然都是不好的范例）

历史漫画当然必须具备“娱乐”的效果在内，这跟历史讲究“真实”恰巧有着极端的立场。历史漫画应该尽可能将历史化成有趣的故事吸引读者了解历史，进一步让读者对历史产生兴趣，甚至去研读历史书籍。



横山光辉的《史记》

漫画《史记》非常真实的将《史记》原书内容改编成漫画形式，面对《史记》浩大的史料，漫画《史记》仅取材部分比较吸引读者的史料加以阐述，再透过横山光辉增添汇集相关资料，使漫画读起来更为轻松跟流畅。

漫画《史记》跟一般历史漫画最大的不同之处，乃在于以《史记》史籍为范本，所以原本中“纪传体”编写方式也移殖到漫画版中。结果造成漫画《史记》也变成新的一种历史漫画格式：纪传体的历史漫画。

通常历史漫画大多以“时空”为轴来完成历史事件的描述，这种情况跟历史史籍的“编年体”类似，整个历史相关人、事、物都在同一时空下同时进行，作者可以用“时间”（如果一年发生某某大事）、或“空间”（某地发生的某某事件）做为作品章节的切割单位，这种形式允许作者有机会可以不断加入新要素来烘托当时所进行的内容，也让读者可以对整个世界观及局势有全面性的观念，比较容易营造出作品气势及节奏变化。

但“纪传体”的漫画《史记》却非如此，整部作品依“人物”切割成小单元，这单元所要呈现的视野与故事都是以此人物为重心，其他事件都属于无关元素可以完全舍弃，最多就是轻描淡写带过。所以创作者在下笔前就必须完全构思好整个“人物一生”所要描述故事的起承转合，中间很难有机会允许创作者多作补述。因为其他角色全为烘托主角本身剧情的陪衬角色，若多加补述则会破坏作品的完整性，而使那一段“补叙”成为不搭调的画蛇添足。

“纪传体”这种单纯干净的叙述模式在文字作品中比较不会发生问题，反而因直线进行故事描述，所以更让读者清楚读出此人物相关事件，但纪传体模式若运用在着重剧情、演出效果的漫画上，却是一件相当不简单的工程。

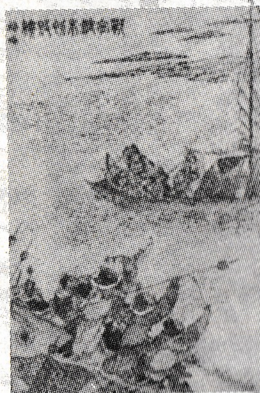
首先，在纪传体漫画会发生动感不足的问题。因为剧情铺陈全在主角一人身上，所以周遭的人事物是为了让主角进行下一步动作而采取“互动”，所以周遭配角、事件、物体会“被动式”元素而遭读者遗忘，就无法在读者心中留下“这些角色也在作品中存在”的印象，全变成了活道具。

如漫画第一集第二话“名宰相・管仲”中叙述齐桓公与宰相管仲的故事，篇末说到了齐桓公死后五太子争位作乱，桓公尸体任腐烂数月未得安葬一事，却又在第4话“漂泊的霸者・文化”讲述晋国公子重耳（晋文公）未登位前流亡齐国受桓公器重，然后重复五太子作乱的历史描写。读者依纪传体漫画模式阅读，一连贯看下来会怀疑觉得重耳故事怎么又回到之前章节的桓公故事？然后可能要花一点精神才能弄清楚桓公跟公子重耳的先后及关系，这都是重耳跟桓公的故事都在同一时空中同时进行，而纪传体模式因只着重主角故事描述，所以无法提供读者全面性通盘的概念。如果依一般模式，就会把重耳公子安排进齐桓公的故事中，让读者一起了解各国间的互动情势，重耳跟桓公也只会有互动性情节发生，不至于发生桓公故事里像是根本没发生重耳投靠一事，却又在重耳的故事中出现投靠桓公情节，导致桓公角色成了个活道具被三言两语带过，读者也看得一头露水。

“动感不足”的问题接下去就会产生“无法互动”，因此配角全是被动的，根本不能产生与主角同等抗衡地位效果，两者之间就缺乏戏剧性互动，而仅剩下“结果”的产生。漫画其实不重视“结果揭露”这件事，而在于戏剧情过程营造出读者的期待感，然后结果的揭露满足了读者这种期待。纪传体漫画却剥夺了读者期待感。

举例来说，两方交战，双方尔虞我诈会是戏剧高潮的重点。以一般作品手法描述，会是介绍双方的状态、策略、想法如何，先让读者握有一些资讯，提升对结果的期待感，在战事进行时更可以趁机加入各角色心理描绘，让过程丰富热闹，读者对最后的结果揭露就会有一股期待感。但纪传体漫画则会处理成主角这方的状态策略，然后以简短文字叙述敌方状态（因为纪传体不允许切换主角视界），最后主角一方获胜。试想这种叙述模式如何提升读者期待跟增加作品戏剧性。

横山光辉怎么可能不知纪传体漫画会有这个致命大缺陷，但却仍然坚持采取此模式，其道理可能是横山光辉创作历史漫画多年，应该有尝试新创作模式的想法，是以大胆采取纪传体模式来进行自我创作的提升。虽然致命缺陷让漫画《史记》的表现有点闷，所幸横山光辉的说故事技巧高明，还不至于让体制问题完全剥夺其历史漫画的趣味。横山光辉目前仍进行漫画《史记》的创作，或许日后可以试验出纪传体漫画的创作模式也说不定。



待续

杨慎《临江仙》

本期题目

《游戏分级制度》

《游戏中不能承受之轻》

感味酸甜苦辣 尝品百感交集 倾吐满腹『游』水

W/金蕙池

恶趣味

游戏不能承受之轻

记得我5岁时在自家门前和弟弟玩耍，学电影《南征北战》里国民党军官的口气说了句："奉蒋委员指令…"话音未落就被一旁的姥爷喝住，"不能乱说啊！"他当时刚从牛棚里被放出来，还心有余悸。当然我从小冰雪聪明，马上就明白了在中国即使在游戏的时候有些话也还是不能乱说的。以后长大了，社会发展了，又升级到了计算机时代，我以为情况改善了。在游戏时大家可以想啥说啥，爱是谁就是谁了。但仔细想想，还是不对。比如说这电子游戏吧，就不是哪种都可以乱玩的，也不是什么游戏都可以乱开发的。

比如说台海战争，这是多么好的题材啊！当然现实中没人吃饱了撑的愿意打仗。正因为现实中打不起来，大家才希望游戏一把。两岸分别买了那么多先进武器，从F16幻影2000到SU27基洛级，过几年肯定全旧了锈了。现在如果有一档游戏能够使大家过足干瘾，这销量绝对小不了。可惜，我们不敢开发。结果美国公司开发了一款叫《人民将军》的巨烂无比的游戏，在台湾居然还卖得不错。而我们又得抗议一番，外加没收国内市场上的盗版。游戏这玩意儿也象意识形态，你不占领这个阵地敌人就要占领，你不弄和尚就要弄。这不美国人又抢先了涮了我们一把。

有人要说，"你开发这游戏不是挑拨两岸关系吗？"按这种理论的话，SONY正在开发的《星球大战网络版》那就是挑拨行星之间关系，威胁银河系的稳定了。而名为《简氏世界空战》的游戏简直就是叫嚣第三次世界大战。我们应该在联合国提案，号召全世界爱好和平的国家和人民予以严正抵制。当然这种事情不会发生，因为人们不会弱智到让一个游戏来挑拨他们对海峡两岸乃至世界局势的认识，正如人们不会愚蠢到从电视连续剧《还珠格格》来了解清史。

现实题材不能开发，历史题材总可以了吧。于是《决战朝鲜》等游戏出来了。但似乎玩家只能控制我方，不能控制美军。回合制的游戏这么设计还可以。但现在发展到了实时策略和网络游戏，只能控制一方的话游戏性就大打折扣，而且无法上网对战。回合制游戏你可以强制某方胜利，而实时策略游戏上网对战你无法控制，一不小心美军就胜了。这样的游戏谁敢开发？所以我们看到随着技术的更新和游戏类型的丰富，国内游戏设计者的选择不是多了反而是少了。

于是大家被逼着把眼光投向更远的古代，投向武侠和鬼怪。但实际上武侠书里也有讽喻现实的。《鹿鼎记》里洪安通和苏荃这对老夫少妻，以及少年队之类的描写，影射的是谁大家心里也清楚。好在现在不那么深究了。否则的话武侠游戏也开发不成了。当年读到文革中吴晗因为写了一部关于海瑞的历史剧，孟超因为写了一部叫《李慧娘》的鬼戏而家破人亡时，觉得不可理喻。现在我们终于前进了一小步，历史终于可以游戏一把，神鬼也不会再惹事了。

因此今后很长一段时间里，我们的游戏还必须充斥着武侠神怪，因为目前来说他们是最保险，也是最安全的。

游戏分级制度

目前中国还没有游戏分级制度，似乎电影电视也都还没有，这么说轮到游戏还早着呢！似乎社会上也没有对分级制度的迫切需要。但与此同时我们却经常听到官员或者家长们议论，说美日游戏作品中不好的东西太多，会污染我们的花朵。其实要回答这个指责很简单：那玩意儿不是给小孩看的！谁让你拿给低龄儿童了？

以前有那么种说法，说是要雅俗共赏。那实际就是要让我们这些20多岁大学生的欣赏水平和幼儿园小朋友看齐。当然幼儿园小朋友是没法和我们比的，他们懂得力比多是什么东西吗？但尴尬的是主管部门不这么认为，它们认为大学生的力比多不是好东西，或者说不应该在文艺作品中反映出来。作品应该象幼儿园小朋友一样纯而又纯。但问题是力比多已经在大学生们体内产生了，你不反映他美国日本的作品可是绝对地要反映的。于是主管部门发现国产作品丧失了青少年的市场。

通俗地说，分级制度就是客观地承认幼儿园小朋友们没有力比多，而大学生们有很多。从而针对不同的力比多程度开发不同的产品。幼儿园小朋友们玩的，自然是纯而又纯的作品。而大学生们玩的，可以不那么单纯，可以反映一点力比多。幼儿园小朋友们是不能玩大学生们玩的东西的，因为我们不希望他们的力比多过早萌发。而如果有大学生童心未泯，想玩玩幼儿园小朋友的东西，那倒没什么问题。

没有分级制度的后果便是幼儿园小朋友们过早地曝光在力比多之下。比如说《寄生前夜》，在美国的分级是M级，17岁以上才能买。到中国来则完全无法控制，12岁的也在玩。而家长们却去抱怨游戏，而不去抱怨没有分级制度。这也是一大中国特色。从这方面看，中国还停留在因为受剥削而捣毁生产机器的阶段。

有了分级制度，游戏开发商们才能有安全感，才能减少负罪感，放心地去开发复杂一点的游戏。社会才能减少对游戏的指责，游戏才能抬起头来。

所以，中国游戏业的振兴，要自制定分级制度开始。

读者来信

敬言堂

这几天北京的气温极高，让人略有头晕目眩之感。而另一个令风林目眩的则是 E3 大展的开幕，展会上有颇多惊喜，这包括任天堂的 NGC 与微软的 XBOX 的大气势宣传攻势，实在令人诧异。大有点“游戏老大我争先”的气势，不知道 PS2 熬不熬得住。这期《批评》送 E3 光盘，使许多无法亲身参展的读者也可以感受那种置身其中的盛世景象了。



盼望即时战略尽快登陆家用机

每当我走过电脑室，望见里面正在爆炒着《星际争霸》的 PC 机迷们，我都摇了摇头。回家看着桌上放着的一台小小的 PS，我有些无奈。毕竟我太衷爱电子游戏了，因而我对用 PC 玩游戏一直不感兴趣，以至于不去触摸；但是我却多想能安静地坐在家中，电视机前，玩著名的即时战略游戏。可是，以前的这些似乎又太令人失望。同学们告诉我说，PS 机能较电脑差得甚远。看那画质，若是把电脑 WINDOWS 版的名作移到 PS 上，效果就如同当年的 DOS 版的了！而正因为效果差，理所当然就不会在家用机上出现这些游戏了。

不过，如今，家用机已经进入了第三次游戏革命，各机种机能的提升也引来了一些比电脑优越的条件，那么，即时战略也应该登陆 DC、PS2，海豚和 X－BOX 上了。

我认为游戏机有四点优势。

一、机能增强，画质提高

2001 年是 128 位机的盛行始年，其功能也都将逐步地完善。画质毫无疑问会大幅度的上升，显像效果就连机能较差的 DC 都比 PC＋voodoo3＋PⅢ……差不了多少，何况 PS2，海豚和 X－BOX 呢！要知道 PS2 单位时间内多边形运算能力是 DC 的 6－7 倍，海豚是 DC 的近 20 倍，X－BOX 则是它的 40 多倍，整体效果上看，家用机绝不会手软，而飚到 1024 以上的解像度不是不可以达到。

二、游戏机网络化

如今家用机日趋成熟，128 位机可以连接比现存的电话网强数百倍的 CATV 网——游戏机的网络功能得以现实，这样对在家用机上开发是极为有利的。一但在家用机上制作出同样棒的即时战略，就会有大量的爱好者转向家用机；而对于长期置身于 RPG、SLG 或 FTG 上的电子游戏玩家们也有机会进行新的尝试。相信即时战略在家用机上炒作的火热程度一定不会比 PC 差甚至完全可以超过。

三、禁用 PC 玩游戏

首先，在美国 PC 市场小得可怜，那么就更不要说是 PC 上的游戏市场。这就证明了 PC 的用途不是为了游戏娱乐，而更多的是进行工作或行业之间的服务。所以 PC 无论怎样更新换代都没有游戏机来的专业，来的快，来的漂亮，就直觉而言，玩 PC 游戏永远没有玩家用机那样浓的游戏性——不爽！而那些为 PC 游戏迷们制造出的模拟器，大多都是哗众取宠，不伦不类的东西。

四、对于操作问题之我见

谁说鼠标会成为未来的游戏的必备之物？的确，PC 机绝对离不了它，但这都是为了工作系统的需要。为了方便起见，便把鼠标相应地移用到了游戏上。而游戏机，主要是为了游戏，PC 用它，可家用机不必去走那条老路。



综合来看，实现这一目标并不是难事。我想有很多的游戏铁杆迷们都期待着那一天的到来。到那时，PC 室里人们都安静地工作聊天，而在游戏室中却可以见到玩得热火朝天的网络即时战略游戏。

上海　吴昊天

宜昌市一中　符志翔

（对于 PC 游戏，许多游戏机玩家都对其嗤之以鼻。不过，PC 上的出色游戏真正的玩家是不可能视而不见的。近一段时间 PC 与 TV 有相互融合的趋势，两者之间的差别也是越来越小。前几日与朋友聊天，谈起了关于 PC 厂商纷纷退出 PC 软件开发而转向 XBOX 的制作上，而且这种趋势也是越发的明显，想到这儿，惟有感叹市场的瞬息万变。符读者的这篇短文是从电玩迷的角度去看问题的，字里行间能感觉到作者对 PC 游戏的渴望，相信符读者的愿望实现起来并不困难）

怀念机厅

江苏　魏震

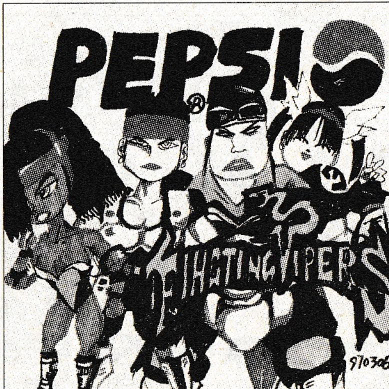


变的、火热的、游戏的心：是美好的回忆和一颗永久不早已成为过去，但留下的却会主机厅玩了，儿时的梦想长大，已参军入伍，不再有机『闯关族』的称号，现在，我已到自豪，骄傲，因为我有一个别的孩子在一起，我同样感不用想（因为没有铁），但和知，家用机，掌机我更是想都打篮球，对电脑更是一无所大的，我不会踢足球，也不会内渡过的，是游戏抚养我长余的时间几乎全部是在机厅子，我的童年，除了学习，其我是一个爱游戏的孩

对地板工的“回复”

地板工，看了你的留言，前半部分对PC的评价十分认同，可以鼓掌。但到了最后对“地板”的事情如此评述，实在觉得你在……有许多玩家光明正大的玩着“地板”却对玩正版的人妄加评述，说到底玩“地板”就是对游戏制作人员的不尊重，同时玩“地板”也助长了盗版商的气焰，面对中国盗版商如此嚣张，日本业界怎么能对中国市场重视，而不重视中国市场，你永远玩不到价格合理的正版，这种恶性循环无止境的继续下去，受害的还是广大的玩家。我每年没有花“几”千元去卖软件，但我不买盗版，我买游戏，除了历代喜欢的直接买以外，其余的游戏要经过多方考证才买，喜欢又买不起的就只有等待，我没有“地板”，正是面对这一张张正版，我有浩然正气面对大家的指责……居然有人玩着盗版骂正版，真正让人笑掉大牙！

金辉



北京 马辰雨

上周周六，在家做完作业后没事可做（PS被人借走，SS被人租去，DC被老妈封杀），只有找借口出去散心。来到了已5个月没来的街机厅。

刚走到门口，只见一块醒目的“未成年人不许入内”大牌子耸立在门旁，这应该是国务院发布整顿街机厅规定的产物，想到这就让人伤心。走进了门，发现一切依然未变，还是那百余台机台，那几十盏大灯，那几台大电扇。再看看机台前坐着的人，依然是什么人都有，上至几十岁的中年人、下至几岁连走路都不大稳的小弟弟，而且绝大部分是未成年人，这门口那块大牌子是一个大大的讽刺。的确，这种形势主义是无法消除的，在中国至少是这样。

我的电软情结

中考结束后，我结识了《电软》，那阵子整日地玩游戏，但面对满屏的平假名、片假名，不免有些头痛，多么希望有一本杂志能够指导我更好的游戏啊！就在这个时候，《电软》出现了。翻看之下，才知道这真是一本妙书，头脑顿时发热（近乎疯狂的状态），我利用整个假期跑遍了市区所有的书摊、书亭，把《电软》从94年的创刊号直到我所拥有的那本全部纳入书柜。

直至今日，我所拥的《电软》及各类特辑仍是一本不少，怎样？够铁杆了吧！

看着一期期色彩缤纷的杂志，那种满足感和成就感是不言而喻的。我坚信《电软》会陪伴我度过那明天的明天。

河北 邱迪

我认识一个街机厅BOSS，他向我吐出了内幕，一个街机厅的开张往往只是三步骤搞定。1、购机；2、找上头管理层塞“钱”；3、拿许可证开张。然后是几周或半月请吃饭或送点礼，就可以长久开下去，有检查也是形势上的，上有政策、下有对策、官民相护，才形成了这种情况，嗨！中国街机行业的整顿的确是任重而道远。

最后就是街机行业的盗版情况，说句老实话，现在十家街机厅至少九家正在使用或曾经使用盗版，盗版除了寿命比正版差一点以外，其他方面和正版几乎一样，再加上如今盗版水平的提高，几乎和正版没有区别了，决定这一点的正是中国的国情，唉！穷啊！看来盗版必于正版长期共存，中国游戏业永远的伤口，难以愈合！

左恺

（当今80%的PC都在充当游戏机的角色，是否也应该封杀PC厂家？有时候，我们只有无奈的份儿……）

曾几何时，吾与游戏结下不解之缘，至此，吾将孤身一人置于“恩怨不断，理还乱”之江湖（游戏世界）路上，似乎冥冥之中自有天定。初，雕虫小技初成，牛刀小试，竟屡试不爽。颇感快意江湖之豪情，恩怨情仇之缠绵。进而奇想突发，妄为不迭，志在震铄宇内，一统纷乱之“江湖”。然则“福之祸之所倚。”又几年，此技被归于魔道，为各界人士所不齿。父母老师更是深恶痛绝。须臾，“有识之士”四面截堵，“正道中人”更是喊杀连天，正是：“四面边声连角起，八方楚歌催人归”。吾自认耐力极强，于众强之



四川 张佳

悼念DC

阴暗的天空预示着DC的命运。SEGA放弃了DC，像闪电一样震憾着百万DC FANS的心。它的生命短暂却放出了炫目的光辉，像流星一样滑过天空，在黑夜里为广大FANS带来无限希望，自己却燃烧殆尽，消失在深运的地平线下。

虽然『水泥』的大潮会暂时覆盖大地，但正在地下萌动的种子终会冲破硬壳，冲向天空，享受阳光，成为大地的主人。

游戏永恒，世嘉常在。

哈尔滨 司荣鹏

前，临充不惧，采以“周旋迂回”之计负隅顽抗。殊不知此乃以“印齿石”之策，下场自然悲惨莫名。家严军令如山下：“禁”，家慈更以怀柔之计劝曰：“于乐功成名就之际，再好此道，不晚矣”。吾从之，以之为理。

今，吾已年愈的弱冠，于当年视游戏为“魔道”之言，不敢苟同，吾以为游戏与众娱乐项目（电视、电影、音乐等）若，皆出自于人手，于其本身又何罪之有，只不过相较之下：游戏娱乐性更直观，其艺术性却又往往被人忽视；游戏的营利性更可观，不法之徒更容易乘虚而入；游戏市场运营更混乱，总让人联想想其阴暗面；游戏之世界观更前卫，文化背景稍异之民族更难溶入，一时失足难免深受其害。总之，于一新生事物无好的发展环境，正确的定位，难免归于异类，不见天日。古语云：欲加之罪，何患无辞。物之正邪，往往一念之差，诸位通灵之士，自有其解，吾又何须多言。

刘斌



山西 安波

中国“豆腐”

中国的正版游戏市场就像“豆腐”一样——别误会，不是菜肉市场卖的豆腐，这里是延用了《生化危机》那个全身发白的幸存“物体”。因为游戏业在中国一开始就已经处于一个相当的困境。后面的路是一步步艰难地走出来的；前面的路则肯定会更加困难。街机在我们这里基本上已被封杀，家用游戏一开始也是赔本生意，只是不知这块“幸存的豆腐”能挨多久……

是什么使中国电玩陷入如此困境？是D版？许多人都说中国的电玩是被D版害苦了，但我认为这只是次要的因素。任何一个玩家都知道D碟对主机是有百害而无一利，而且触及到司法问题、道德问题。但他们依然使用D碟，为什么？就是因为我国的经济问题！放宽容一点说，就算国人平均每人月收入两千块吧，要他们拿出四分之一的钱来买一套游戏是不现实的，游戏不同主机，并不是一次性消费的，每月都有无数新游戏推出，总不能把玩游戏当饭吃吧！

而D碟就不同了，十块钱都可买几个，损坏主机？哼！顶多坏了个光头吧！一百几十块搞定！是违法的？呸！难道就我一个人玩D碟吗？人家多的是，又不见被捉！有损道德？哈！如果要在道德与金钱中选择，我当然选后者喽！说得相当理直气壮！但在中国，这不是强词夺理，这是事实！

电玩业在中国基本上是靠D版养大的，“营养”不良使电玩业在我国变得畸形。但是，如果没有D版这种劣质的“奶粉”，我想我国的游戏业已经夭折了。以我国玩友们的财力（铁），如果忽然间整个D版市场消失了（不大可能），游戏主机还会畅销吗？要知道我国玩D碟的玩家起码占玩友们的十分之七吧！（退了一万步！），

D版已不仅在金钱上代替了正版，也已在我国人们的精神上代替了正版！残念……

但愿，有一天我们能说：“D版，什么玩意？”……

林键



乌鲁木齐 董远博

『自食其果』？

前日我从朋友那里拿来一套《剑侠情缘Ⅱ》，兴冲冲地回到家之后，我赶紧打开爱机，待安装结束，把光盘放到光驱里以后，问题就出来了。明明已把光盘放到光驱内，可用鼠标双击桌面上《剑侠情缘Ⅱ》的快捷图标，屏幕却总是提示光驱内未放光盘，这可把我搞得满头雾水。经多方询问得知是D版的问题。此刻，我已没有开始的兴奋，剩下的就只有沮丧了。望着屏幕，我无计可施，看来这款游戏今天是玩不成了，可当我要取出光盘时，更严重的问题出现了，光驱竟然打不开了，又反复试了几下，光驱没丝毫反应。我绝望了，看来只能拆开光驱，拿出光盘了。没想到因为要玩游戏竟引起这么大的麻烦，这里

我想对所有玩家说一句『贪图便宜买D盘，恶果随时机上看。』

沈阳 刘英华

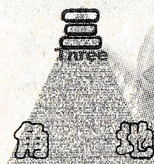
正人需先正己

最近常看到玩友为史克威尔及其它软件商孰优孰劣争得面红耳赤。问曰：『得故如此？』答：『吾乃「××」厂商死忠「拥趸」也。』『呜乎，简直是一个黑色幽默！』我敢保证：在中国，所谓『SQ拥趸』，『EN拥趸』……之辈90%不是真铁杆。试问：如果你真的喜欢某游戏，那为什么不买正版，为什么为厂商所深恶痛疾的盗版助阵！希望坚持认为自己铁杆的玩友今后买正版。

玩友们，高瞻远瞩一些，盗版到底是玩家的福音，还是让玩友无所察觉的梦魇……请君自辨！

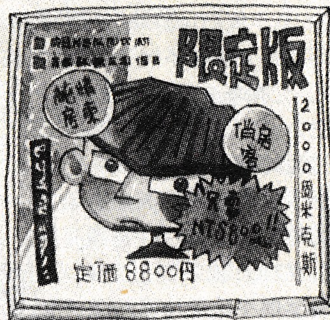
希望『爱游戏的人，只认正版！』，然后再评论游戏，何乐而不为？

甘肃 姚琳



"扒路军"宣言 文/山东青岛 孤刀自赏

第7期《批评》的"欲言堂"栏目中,刊出秦剑玩友《"地板"工的看法》一文,读后着实不敢苟同,特为此文以劝勉之。



"地板"问题在中国由来已久,牵扯到诸如国民收入普遍较低,经济欠发达,国家保护知识产权不力等众多问题,的确不是我辈闯关族可以立即解决的。但是,难道因此就不反对"地板"了吗?曾经与日本朋友聊起此事,也谈及了以上诸多困难,但日本朋友的一句话就堵得我哑口无言:

"穷就可以偷吗?"

的确,中国自古就有"人穷志不穷"之说,即使生活窘迫都不能失了正气,何况电玩说到底便不是什么生活必须品,比不得柴米油盐,一日不足便难以维生,大不了,不玩游戏就是了。但因为是闯关族,因为喜欢游戏,更因为并非买不起游戏,所以我们至今仍在玩游戏。用"地板"的玩友好歹也买得起主机,因此用正版也不是什么力所不及的事,关键是在个人。面对一个精品和50个包括精品在内的"地板",究竟如何取舍,个人品质起决定作用。

我是PC玩家,也用"地板",但家里放着数十盒上千元的正版软件,即使不能只用正版,但尽量用正版还是做到了。今年准备买GBA,决定只用来玩正版,不会买一个"地板"GBA软件(GB除外,中国买不到正版GB软件,我的几款都是托朋友从日本背的)。当年玩PS时,也买了一款正版软件,尽管只是价值20元的PS演示盘……就算不能每年掏出大把银子只买正版,但对自己挚爱的游戏,省几顿饭支持一下公司总是应该的吧?

没钱,用不起正版,是无奈,有钱也不用,甚至找各种理由为"地板"辩护,则是无耻。连用正版的意识都没有,中国游戏业可就真的没前途了。

不买正版《射雕》是因为不喜欢,我连"地板"都没买,对这种糙活儿游戏根本不屑一顾;要论盗历,4岁就已经自己玩雅达利的我更有说话的权力,一边流着口水一边看的人才应该闭嘴!

话说得过了,但实是基于义愤。在此想劝各位玩友(包括秦剑玩友,尽管他自称工人)一句,辛苦积攒了两个月买到的游戏,与随手掏钱拿回的游戏,玩上去的感觉是不同的,尽管它们是同一款。我们一直在说现在的游戏没有游戏性,其实,没有了的,是FC时代的那种得到一个好游戏就兴奋得坐立不安的感觉,是我们的游戏心。

从"地板"海洋中上岸,重新积攒几次游戏,我寻一下从前的感觉吧。否则,终究会溺死。

话已至此,如果仍有人铁心做"地板工"的话,我情愿做"扒路军",拆毁那些豆腐渣工程。



真没想到上期一个小篇幅的"地板工"会招来很多读者的征讨,彩火手中着实捏了十几封檄文,看来正版意识正在国内玩家中逐渐形成已是有所见效了。我也同情国人可怜的收入和追求游戏那颗炽热之心之间很不协调的对比,毕竟彩火也是穷人。但要想真正得到尊重与利益兼备,一段痛苦的经历恐怕再所难免。

日本刀和日本剑道 文/河南洛阳 KAZE

日本刀是一种单刃弯刀。它是将加热的钢坯反复锻打,然后经过淬火和另外一些特殊工序制成的。

在九世纪以前,日本人学习中国和朝鲜的刀剑制造方法,制造的刀几乎全是直刀,又称古仪刀。

九世纪至十二世纪,日本刀在制作上发生了一些变化。所制作的刀,刀尖与刀尾的宽度相差较大,刀身很弯曲,制刀人常在其刀身上刻下自己的名字。

从十三世纪初起,根据武家的需要,日本刀再加宽了刀幅,缩小了刀尖与刀尾的宽度差,刀尖也变短了。这些变化,增加了日本刀的威武感,从而进入了日本刀的黄金时代。



十四世纪,在日本刀中又出现了护身刀,即插在腰间用于护身的短刀。在日本习惯上把十六世纪末期前制作的刀称为古刀,把后来的刀称为新刀。新刀的特点是刀幅宽,弯曲小、刀首窄、刀尖长。

剑道是用剑防身御敌的武道,是日本传统的武道之一。剑道中的剑,即是日本刀。

剑道源于七、八世纪。从十六世纪起迅速发展,并形成了各种流派。剑道在练习中,最早用的是木刀。十八世纪出现了竹刀和面具、护胸、护手,一直沿用至今。

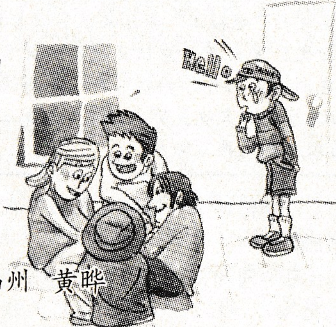
剑道的基本动作是击面、砍手、刺胸、扎喉

等。此外，还有各种连续动作，类似我国的刀剑套路。剑道比赛通常是三局两胜。在规定的三名裁判中，只要有两人承认击杀有效便算赢得一局。

在日本，剑道曾被规定为学生的必修课目。日本军国主义分子在剑道的基本动作中加入了剖腹自杀等动作，严重沾污了这一传统的武道。日本刀也被捧为军人之魂，成为侵略者的工具。第二次世界大战之后，日本刀变成了供观赏的工艺品，剑道成为磨练意志，锻炼身体的一种体育运动。

彩火：说来惭愧，彩火也知道，不少杂志已对包括剑道在内日本传统文化有了专题研究，但本人对此基本算个白丁。看了此文感觉不错，遂登出。不知 KAZE 是否是占了彩火不懂此中奥妙的便宜。

代沟



文/福州　黄晔

一日，闲着无聊，便如一团史莱姆般趴在店老板的台上帮他张罗生意，一边看他与几个"门客"挑"私立法律学园 DC 版"。这时，一个看起来比我小两岁的小青年走了进来（我也才 17 岁）。熟练地点了几盘"大作"。听口气，像是 PC 模拟器玩家，之后，显然被 DC 的画面所吸引。站在那儿不肯离去。过了一会儿，又转过身来问我："DQ7 怎么样？"嗯，很好，我随口回答。"销量超过了太空 9"……他一脸困惑地看着我，"那样毫无 CG 的游戏也卖的出去吗？画面还那么差……"我同样以困惑的眼光看着他，不知他为何以如此标准衡量一个游戏。许久，我说这是代沟。

一瞬间，我觉得自己苍老了，我已无法理解年轻人（其实只比我少几岁）的思想了。我想起了 FC。如今的孩子会不会在电脑上用 PC 模拟器来玩游戏呢？——尽管只是一张地板的事。我想起自己 DC 上的 FC、SFC、MD、GB、NG 模拟器，想起曾有的感动与荣耀，想起当初的单纯的快乐，如今，他们能体会吗？我想起了索尼，想起了"死鬼（SQUARE）"，我感激他们，又有点恨他们。他们在给业界注入活力和推向繁荣后又将业界误导进一个万丈的沼泽中……

为了摆脱悲凉，我开始转移自己的注意力。我看店老板他还与"门客"耍赖不认输。他一向快乐，常自诩除了 VB 以外一切贩卖过的主机他都有，包括雅达利……游戏，只是为了快乐，不论怎样看待游戏，只要从游戏中得到快乐就足够了。我安慰自己。随即，我想到了个令我毛骨怂然的问题。"我真的快乐吗？"一年两位数的"大作"照本宣科地应付通关。

最喜欢任天堂，它的游戏永远让人快乐，从魂斗罗、到合金装备、到恶魔城……任天堂，它是童年的代名词，而我，注定一生怀着童心。再来是 SEGA，喜欢它只因为喜欢硬派和单纯。而他们呢，年轻人呢？天晓得！

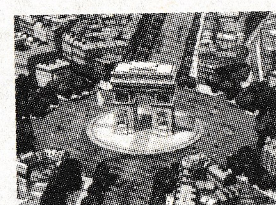
英雄，走好 SEGA

文/南京　郭时贵

世嘉，在人们心中不同的人有不同的看法，有人说他是失败者，有人说他是庸者，在我心中他是位英雄。英雄就是每次人们在徘徊的时候，他第一个站出来。每次人们感到疲劳的时候，总能给人于惊喜，英雄就是给我们指明方向的人，而世嘉正是如此。

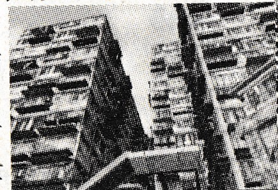
英雄有辉煌也有没落。而这一切的一切世嘉都经历了。今天我们的英雄走出了坚实的一步，他寻找到了失败的理由，看到了辉煌的根源。今天英雄要再创辉煌。新世纪的英雄，正准备全方位的向我们游戏事业的根发起进攻，准备从中吸收巨大的能量来壮大自己，游戏的根就是游戏软件新世纪的世嘉将全面向游戏软件商转型。听了这个消息，让许多的世嘉迷们欢呼，就象久旱遇喜雨一样，因为大家对世嘉做出这种决定已期盼许久了。许久以来我们的英雄并没找到自己的根。

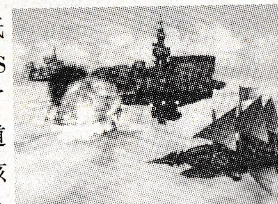
回望过去，MD 时代，我们的英雄铸就了自己的辉煌，MD 让英雄走在了前端，让我们的英雄信心十足，而此时的辉煌正隐藏着一个巨大的危机。正是 MD 的成功让英雄失去了理智，让自己自我膨胀，这时他觉得自己就是一切，所有厂商都要遵守他的路径，而此时的世嘉已远离了市场。



正当英雄拿出了自己有十足自信的法宝 SS 的时候，失败已一步步走向他。SS 的软件成了自己最大的敌人，也是我们英雄没有注重市场而造成的，远离了市场的人必定失败，这是铁的定律。正当我们的英雄走入误区的时候，PS 杀入了战场，PS 以市场为目标的经营方针，使 PS 后来者居上，和 SS 平分天下。这时是游戏次时代的战国时期。在这场战斗中，我们的英雄不但因软件的问题而败北，而且在战斗打得是热的时候，又出了错误的一招。全面放弃 SS，全面开发 DC，这一招让我们的英雄，再没有翻身的机会。

正当我们的英雄开发新计划的时候，PS 成为了天下的霸主，他占有了 SS 的全部市场，从而使世嘉的份额下降到最低点。放弃 SS 就是放弃了市场，这个道理世嘉应该明白，为什么







英雄会如此出招。SS并没有失败到要全面放弃的地步，SS的2D画面和动画的回放方面还不错，3D虽没有PS强，但并没有达到人们不能忍受的地步，所以世嘉并没有理由全面放弃SS的市场，这一招，失败、失败、再失败，这一招，让人们对世嘉失去了信心，对我们的英雄大失所望。说真的SS如能把软件做上去，成绩会不错，可……真遗憾！

正是对英雄的失望，对SS的遗憾，使我们的新主机DC一蹶不振——世嘉已让玩家伤透了心。而且，PS正是如日中天，再强大的DC，在巨人的脚下也只有渺小。DC的游戏不足，使他有可能走SS的老路，对世嘉的不放心，从而使DC走向死角，使人们对DC死心。

战略上的一次次失误，使我的英雄只有争扎求生存。到了新世纪，我们的英雄终于下决心走市场这条路，开始向成功走出第一步。世嘉想重新证实自己，从新设计自己新世纪的开始，英雄有了新思路、新方向。公司的转型，软件的放开，DC后续机的开发(如果DC2能在明年推出的话，有成功的机会)网络游戏的开启……这一切的一切，为我们描绘了一幅生动的画面：一艘巨大的战船，正满怀希望的起帆远航，带着所有人的期望，我们的英雄起航了。

回望过去，展望未来，真心的祝福一声："英雄走好"。



对世嘉缅怀或者总结的文章最近几乎淹没了编辑部，小编们桌上除了电脑，占地最大的可能就算这些信件吧。仅看此举，世嘉精神便可"心安理得"地升天去了。也不知怎么就挑中了这篇文章，可能是因为她简要的讲述了一遍世嘉走过的路程吧。用过去曾有的辉煌来怀念世嘉，可能是最好的办法了。

少找毛病

文/重庆血狼

据说现在业界让索尼搞坏了，什么游戏都要弄几段GU，游戏的重心都偏到可人的"外表美"上去了，据说厂家也越来越不重视游戏的内在品质了，真是这样吗？或许吧，反正做游戏是为了挣钱，而掏钱的绝大部分消费者是那些"只懂外表美"的非玩家，游戏厂商不讨好他们讨好谁！但这并不能说明开发商们都完全功利化了，都不好好做游戏了，都只在画面上下功夫了。据说现在的游戏业因为"徒有其表"的不正之风变得异常浮躁，但要我说最浮躁，最功利是那些所谓的"高手"，所谓的"玩家"。

自次世代以来，不在少数的"玩家"捡个游戏看都不正眼看一眼就先把它想得多么糟糕，好不容易玩一下还到处找茬，眼里容不得半点儿砂子，有时候画面找不出太大毛病了就拿什么游戏性、内涵开刀下手，原本应该十分宽容的游戏者变的十分之尖刻，而最该容不下半点儿毛疵的专业级玩家却显得十分之宽容了。什么叫游戏性，什么叫内涵？我不知道是否有人能准确回答，我只知道被某些据说是"玩家"的人挑起来的拿着比"深度"的风气反而使许多十分之浅显、十分之平淡的东西显得有深度了。仔细回忆回忆FC、MD、SFC时代的游戏，那些用来反衬现在据说是"平庸、无聊、空洞"的游戏的游戏，真的比现在的那些"一文不值"的"徒有其表"的据说是"垃圾"的游戏好玩吗？真的比现在"空洞的美丽花瓶"有深度吗？成天喊着现在的游戏不如以前的好玩，结果最符合好玩要求的DQ Ⅶ迎来的却是潮水般的谩骂，主流机种上最注重内在品质的名作立刻也成了"垃圾"，只不过这回不是因为"徒有其表"，而是因为"徒有内涵"了，不重外表，重内在品质的DQ Ⅶ看上去最符合那些好像脱俗于"画面美"的"玩家"，但DQ Ⅶ在国内的评价谁都清楚是个什么水平，谁也知道为什么是这么个评价。有空的话，有必要静下心来想想，到底哪些是真正的垃圾。



客观的讲，游戏的画面与游戏的可玩性绝不成反比。理论上游戏的画面表现越出色的游戏就越有可能好玩，想想《莎木》、《生化危机》就会明白为什么硬件要拼命升级了，毕竟游戏的表现力是受到机能限制的，游戏的表现力越强，其对游戏者的感染力就越强，游戏所能表达出的深度与广度就会更大。美丽的画面之下并不应是丑陋的骨架，不可否认是有一些徒有其表的东西流入市场，但那仅仅是少数，实际上不在少数的被打上"徒有其表"印记的游戏并不是不好玩，而是玩的人不能静不心来溶进去。不知道是谁挑起来的风气，人人身上都长刺，玩游戏时容不下半点毛病，以前玩游戏是高高兴兴的玩，玩在却成了满脸"仇恨"的去找毛病，而且专喜欢向名作下手，好像不显示出对名作的不屑一顾就显不出自己的不一般一样，把精力都用在找茬上了，怎么能觉得游戏好玩？怎么能感受到制作者那些用心良苦的设定？怎么能真正体会到游戏的内涵？

真正的玩家，实实在在的高手是令人尊敬的。只可惜周围的世界充斥着太多所谓的玩家与高手，让人在浮躁的热浪中透不过气来，此刻只想明确一点；玩游戏是玩，不是去找毛病。

彩火：看完此文，彩火静想了一下，如果给DQ7按照画面、音效、情节等等细节进行综合性评价，可能怎么讲出天理来，都不可能进入日本游戏专业杂志《FAIMI通》的金殿堂。看来，游戏，尤其是对RPG这种人文精神比较浓重的游戏来说，其价值取向还是应与普通游戏有所区别的。就像电影界一样，真正获得最高荣誉的片子，往往不是用最大价钱和最高科技换来的，而是用最省钱，却又最难买到的"精神价值"获得的。



GAME NEWS

备忘录

●"月间大事记"涵括4月3日－5月16日的重要业界新闻。

●要点：A.DC软件"梦幻之星ONLINE"成为在线人数最多的网络游戏；B.PS2大作"FF10"确定在7月19日发售；C:世嘉召开股东大会，正式宣布加盟GAMECUBE。

今週の注目

週刊ザ・プレイステーション Vol.208 4.AUG 2000

'99年のゲーム業界を振り返る「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

ソフトは国内ハードは海外

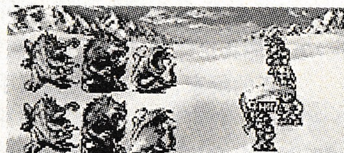
100万本以上出荷のミリオンセラー

「CESAゲーム白書」の入手方法

★ **4月6日**

"FFII"与WSC主机同捆发售

5月3日发售的史克威尔大作《最终幻想II》将与限定版的WSC主机同时发售，售价12000日元，目前已开始接受预约。



★ **4月9日**

DC大作"梦幻之星ONLINE"成为在线人数最多的网络游戏

SEGA宣布，目前DC软件PSO的网络会员人数已达到23万5000人，也就是说全球共有23万5000名玩家在借助互联网体验这款网络RPG的乐趣。PSO的网络会员人数是包括PC在内的所有网络游戏中在线人数最大的，几乎所有的购买该PSO的玩家都会上网游戏，而且至今仍有许多玩家要求成为会员。

★ **4月10日**

新型PS2即将发售

既是游戏机又是DVD播放器的PS2即将推出"SCPH－30000"新型主机。该版本拥有PC接口和扩张接口，但遥控器和记录卡不会随机附送，售价38800日元。随着新型PS2的推出，原来SCPH－18000型主机就将停止生产。

★ **4月11日**

CAPCOM冒险大作全线出击

今日，CAPCOM在东京举办了新作发布会，一口气公开了五款大作，分别是："钟楼3"(PS2、预定今夏发售)；"鬼武者2"(发售日未定)；"生化危机ZERO"(NGC、发售日未定)；"生化危机4"(PS2、今年内发售)；"生化危机 武装生存者2·维罗尼卡"(ARC、今年6月发售)。

★ **4月17日**

"FF10"发售日公布

万众期待的PS2大作"最终幻想10"将于2001年7月19日在日本发售。4月16日史克威尔举行记者招待会，向外界正式发布了这一消息。此次"FF10"将推出普通版和高画质版两个版本。其中，普通版为DVD一张，售价8800日元，高画质版为DVD两张，售价10800日元。另外，史克威尔同时公布了PLAYONLINE网络计划的进程，由其自行开发的浏览器PVN已经完成，将在"FF11"中应用。

注：据最新消息称，"FF10"将取消"高画质版本"的发售计划，不过普通版会附送包含FF电影介绍、"FF10"制作访谈等珍贵内容的资料碟。



★ **4月18日**

GAMECUBE宣布延期

所有的传闻都在今天变成了现实。任天堂在经营方针说明会上宣布，原定于7月推出的新世代主机GAMECUBE将延期至9月14日发售，北美NGC的发售日也将由原定的10月推迟到11月中旬。



★ **4月19日**

世嘉宣布加盟GAMECUBE

世嘉在今日召开的股东大会上发布了多项重要消息，大致内容如下：1.世嘉正式宣布加盟GAMECUBE，目前SonicTeam和A-musementVision(代表作"Dytona US-A"系列)两家子公司正在为GC制作游戏；2.由于DC事业经营不善，世嘉在上一财年中（2000年度）损失了479亿日元；3.世嘉预计在2004年4月能够偿还650亿日元的负债；5.世嘉证实，夺得本届CESA大奖的网络游戏"梦幻之星online"也会在其它主机上推出，至于对应机种，世嘉将视主机的网络机能而定。

★ **4月23日**

软件三巨头结义金兰

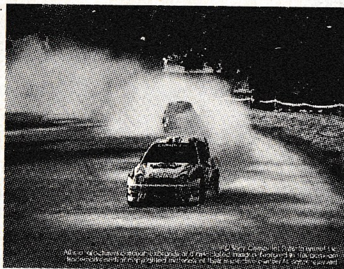
日本游戏界有史以来最强的软件战略联盟正式形成。三大软件巨头NAMCO、SQUARE、ENIX宣布结成联盟，共同发展数字娱乐市场。三家公司的首脑，NAMCO的中村雅哉、ENIX的福岛康博、史克

威尔的宫本雅史彼此交叉持股4%～5%，以此为契机展开合作，具体事项将在六月公开。

★ 4月28日

"GT赛车3"发售

背负SCE满腔期望，发誓解除人们对于PS2性能质疑的大作"GT赛车3"终于在4月28日发售。据统计，"GT3"在发售当天的销量高达47万份，是继"鬼武者"后的又一款有望突破百万销量的PS2软件。



★ 5月1日

"GT赛车3"销量突破百万

根据SCE统计，在"GT3"发售后三天，其销量就突破了100万份。相信在今年7月美版发售后"GT3"的销量还将大幅提高。

★ 5月9日

CAPCOM与韩国厂商合作

在日本和美国都受到玩家欢迎的CAPCOM又将扩大自己的经营版图——进军韩国市场。目前CAPCOM与韩国动画公司KOKO共同出资成了一家新会社"KOKO·CAPCOM"。这家新公司位于韩国首都汉城，主要负责网络游戏的开发工作。

★ 5月10日

"VF4"街机版今夏推出

世嘉宣布，在新基板NAOMI 2上开发的"VF4"将于今年7月推出街机版。PS2版发售日未定。

★ 5月11日

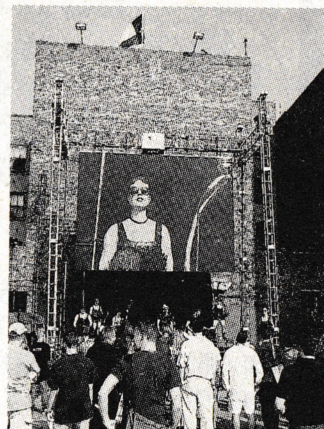
光荣公司人事变动

5月10日，光荣公司社长襟川惠字辞去了社长职务，成为公司懂事，社长职位由小松清志将接任。

★ 5月16日

E3大展即将开幕

世界上最大的游戏博览会E3大展在5月17～19日于美国的加利佛尼亚州举办。有关E3的详细报道请读者留意第7辑"菜鸟通"和7月号的"电子游戏软件"。



『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，我们更应该站在"作品"的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

《游戏批评》第3、4、5、7、8辑 邮购内容简介

游戏批评 第3辑

特辑:电子游戏与电脑游戏的冲突与融合
特辑:太正风情记——樱大战(上)
厂商介绍:KOEI的光荣
三栖人:GTO史上最麻辣的教师
射击游戏的未来之路,期待游戏业返朴归真,一个女孩眼中的暴力游戏
游戏评论:合金装备、武士之刃、疯狂TAXI、索尼克冒险、流行设计师、真·三国无双、CAPCOM VS SNK

游戏批评 第4辑

特辑:中国游戏现况座谈
特辑:太正风情记——樱大战(下)
厂商介绍:索尼的游戏世界
三栖人:动漫名人堂之藤子·F·スニ雄
一波未平一波又起的PS2,真正的狠角色——任天堂。
游戏评论:恐龙危机2、大都市赛车手、烙印战士、圣龙传说、赤手神拳、俺的料理、心跳回忆2、勇者斗恶龙7

游戏批评 第5辑

特辑:所有问题都游戏扛
特辑:艺术化之于电子游戏
厂商介绍:SNK,辉煌结束的格斗之王
三栖人:EVA的世界
魔杖:游戏设计师讲座(一)
前景无限的电玩市场(上)、微软出招手下无情、游戏译名之我见、SONY的痛苦
游戏评论:VR网球、莎木、私立正义学园、超时空之轮、塞尔达传说、火焰之纹章、冒牌空战3、龙骑士传说

游戏批评 第7辑

特辑:毁誉参半的恋爱游戏
特辑:我是恐龙体怕谁,游戏业的乱战
厂商介绍:玩具帝国的游戏领域——万岱
游戏经典:爽快的洛克人
2000年游戏人气排行榜、电玩界20年回顾、老超任一十年、软件与保险、游戏=艺术?、游戏到底给了我们什么?
游戏评论:鬼武者、WE和FIFA、基连野望、北欧战神传、VR战士、D之食卓、深层冻结、百剑、FF7、GT2、百事超人

游戏批评 第8辑

特辑:惊悚游戏·恐怖效果与心理压迫
特辑:游戏制作者大会纪实
厂商介绍:TECMO你的柔情我永远不懂
连载:集中的营的日子(一)
游戏评论:风之克罗诺亚、樱大战3、梦幻之星网络版、维罗尼卡完全版、机战α本外传比较、异度装甲、铁甲飞龙、寂静岭、牧场物语、玛莉的工房

邮购注意
《游戏批评》每册6.50元,邮资免取
《游戏批评》第1、2、6辑已售完,致歉
《游戏批评》第九辑,附赠2001年美国E3展VCD光盘 定价8.00元

邮购地址:北京6129信箱邮购部
邮编:100061 电话:67152757

《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)67184354,次世代营销联盟发行,

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME